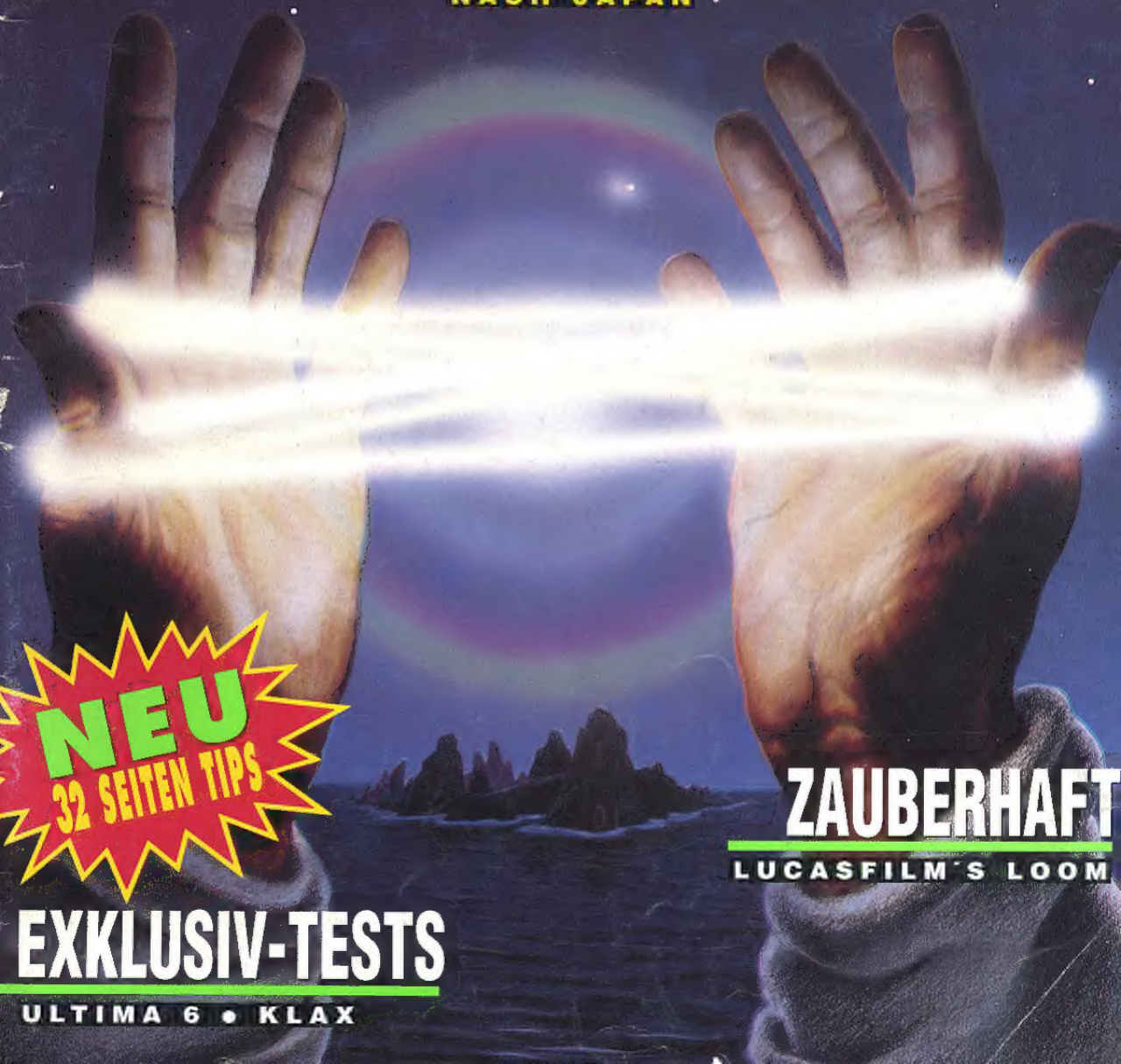


POWER PLAY

SAMURAI & SOFTWARE

GEWINNT EINE REISE
NACH JAPAN



NEU
32 SEITEN TIPS

ZAUBERHAFT

LUCASFILM'S LOOM

EXKLUSIV-TESTS

ULTIMA 6 • KLAX

*Es ist
vollbracht!*



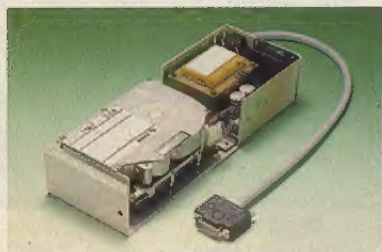
Avalon Hill

Frühling und Festplatten

Draußen schmort die viel zu warme Aprilsonne, die *POWER PLAY*-Redakteure brüten im stillen Kämmerlein über ihren Artikeln — wenn die Technik mitspielt. Festplatten sind hochempfindliche Geräte: Michael schaffte es, gleich dreimal seine Festplatte zu "killen". Zuerst weigerte sich sein heimischer PC standhaft, zu booten. Dank der freundlichen Hilfe des PC-Magazin-PLUS-Redakteurs Thomas Jacobi konnte er 20 der 90 MByte retten — bis die Platte endgültig zusammenbrach und auch die restlichen 20 MByte ins "ewige RAM" eingingen. Als Michael dann ein Spiel in seinem Büro-Computer installieren wollte — lassen wir's. Seitdem hat er mehr Backups als ein ängstlicher Programmierer...



Zu Besuch:
Bob Malin
von U. S. Gold



Geschossen:
Festplatten sind
hochempfindliche Geräte

Diesen Monat wurde besonders eifrig getestet: Michael und Anatol saßen mit wachsender Begeisterung vor "Ultima VI" (Originalton: "Wahnsinn"), Heinrich und Martin spielten "Klax" bis zum Abwinken (Originalton: "Aaaargh!") und Henrik prüfte die Adlib-Karte auf Herz und Nieren (Originalton: "Stell' das Ding leiser!!"). Neues von der Tetris-Liga: Die zweite Runde (mit Steinchen-Handicap 3) ist kurz vor dem Abschluß, lediglich das Spiel Heinrich-Martin steht noch aus. Die Plazierung hat sich nicht sonderlich verschoben; Henrik konnte etwas Land gewinnen; Anatols Score bröselte etwas ab.

Besuch in der Redaktion: Bob Malin, SSI-Experte und U. S. Gold-Mitarbeiter, kam auf ein Schwätzchen und brachte das Testmuster von "Knights of Kristallion" für Heinrich mit. Anatol fuhr währenddessen zu Thalion, um die neuesten Spiele der Gütersloher Softwarefirma zu holen. Die Programmierer Udo Fischer und Eric Simon waren gerade beim Fototermin für ihr Riesen-Rollenspiel "Dragon Flight" — so entstand dieser putzige Schnappschuß.



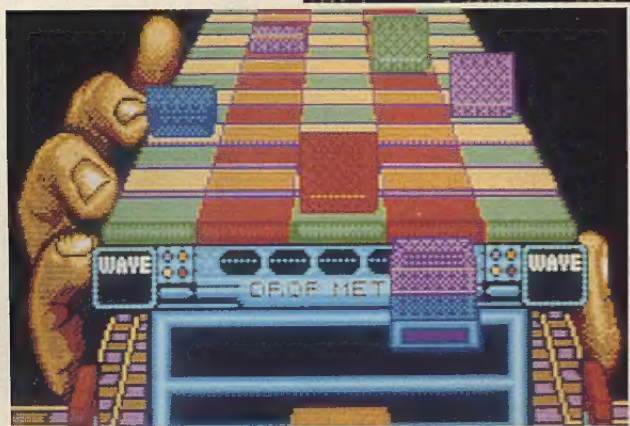
Magisch: Die
"Dragon-Flight"-
Programmierer

Hektisch:
Neues von der
Tetris-Liga

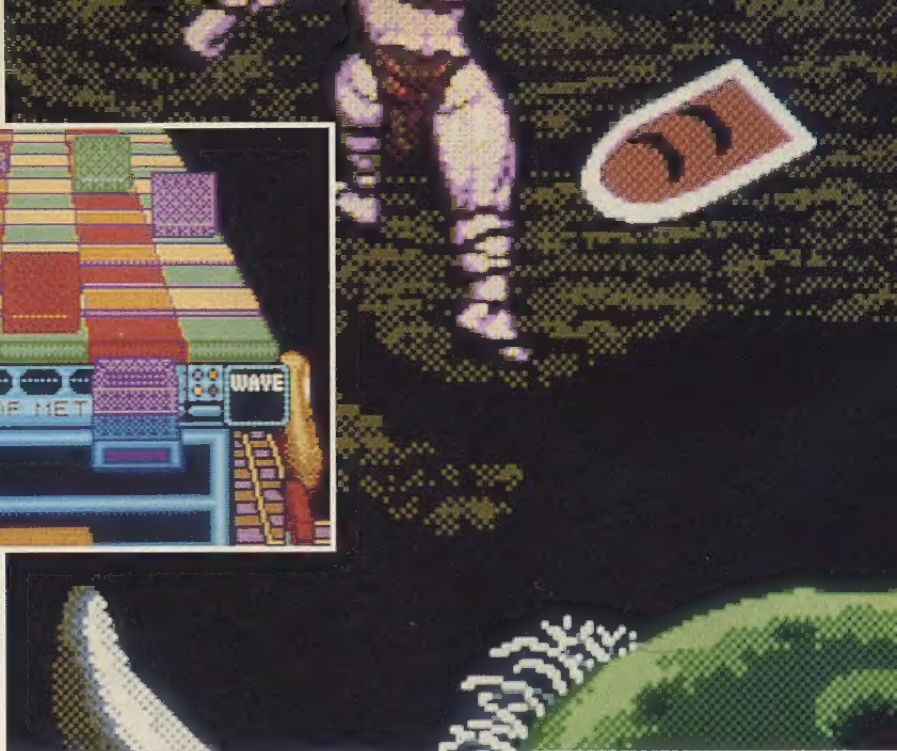


Einen schönen Monat wünscht das

Power-Play-Team



36 Können schaufeln Kleckse in "Klax"



31 Ritter fliehen in rasselnder Rüstung: "Knights of the Legend"

5

Aktuell

Schnipsel aus der Software-szene	8
■ Zauberhaft: Lucasfilm neuestes Adventure Loom	12
Mal anders: Elvira, ein Rollenspiel aus der Horrorecke	15
Aus der Sicht des Drachen: Der erste Drachenflugsimulator der Welt	16
In jeder Hinsicht überdurchschnittlich: Wargate, das Ballerspiel für den Amiga	18
Musik, Bücher, Filme	50
Crème de la crème: Die POWER-PLAY-Bestenliste	86

Story

Ist durch nichts zu erschüttern: Brian Moriarty, der Programmierer von "Loom"	87
---	----

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	20
Der beste Spielekenner, III. Teil	112
Starkiller: Oskarverleihung der Superschurken	90

High Scores: Hall of Fame	85
Leserbriefe	46
Euer Forum: Club-Ecke	45
Impressum	67
Vorschau auf die kommende Ausgabe	131
■ Gewinnt eine Reise nach Japan: Europameisterschaft der Kampfsportsimulation Budokan	22

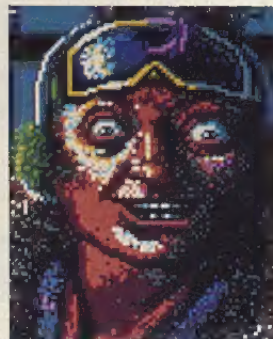
Unter der Lupe

Immer noch "oho": Der C 64. Kaufhilfen für Soft- und Hardware	108
Klangwunder auf dem PC: Die AdLib-Karte macht's möglich	129

Computerspiele Tests

■ Ultima 6	24
Xenomorph	28
Knights of Legend	30

Knights of Crystallion, Mean Streets	31
North Sea Inferno, Jetsons	32
Teller	34
■ Klax	36
Scramble Spirit, Crackdown	40
Black Tiger, Teramis	41
Tennis Cup, Ski or Die	100
Greg Norman Golf	102
Infestation, Italia-1990	103
Kid Gloves, Combo Racer	104
Dr. Plummet	105



100 Schiedsrichter Rodney hat ein aufmunterndes Lächeln parat: "Ski or Die"



24 Rollenspielreken aufgepaßt:
"Ultima VI" ist da

22 Besucht den Budokan:
Japanreise zu gewinnen



Kurztests

688 Attack Sub,	
Space Harrier 2	106
Budokan, Omega	106
The Untouchables,	
Hoyle's Book of Games	106
Super Car's, Jack Nicklaus	106
Wayne Gretzky Hokey,	
Ferrari Formula One	107
X-Out, Weird Dreams	107
Starflight 1, Space Harrier 2	107
Dragons Lair, Dragon Wars	107

Automaten- spiele-Test

Dieses Mal: Derb und deftig 128

Videospiele- Tests

Mega Man,	
Stadium Events	116
Chase H.Q.	118

Paranoia, Shinobi	120
Blodia, TV Volleyball Axe	122
Tiger Road	123
New Zealand Story,	
Basketball	124
Sokoban, Zoom	126

Power-Tips

Starflight	55
Police Quest II	57
X-Out	59
Star Command	59

Rings of Medusa,	
King's Quest	60
North & South	63
Chaos strikes back	64
Goldrush	64
It came from the desert	68

POKE-Ecke:	
Chase H.Q., Stormlord,	
Super Wonderboy in Monster-	
land, Strider, Battle	
Squadron, Switchblade	68

Wizards & Warriors,	
Altered Beast,	
Ordyn, Double Dragon,	
Super Thunderblade,	
Shinobi, Power Strike,	
Super Shinobi,	
Rampage,	
Puzzle Boy	69

Mr. Heli, Blue Lightning,	
Altered Beast,	
Alex Kidd in High	
Tech World, Wonderboy III	70
Goonies II, Herzog 2	71
Wonderboy III	72

Frisch gelöst	
Chaos Strikes Back — Teil II	73
Starflight, Teil III	78
Manhunter II	82

Titelthemen

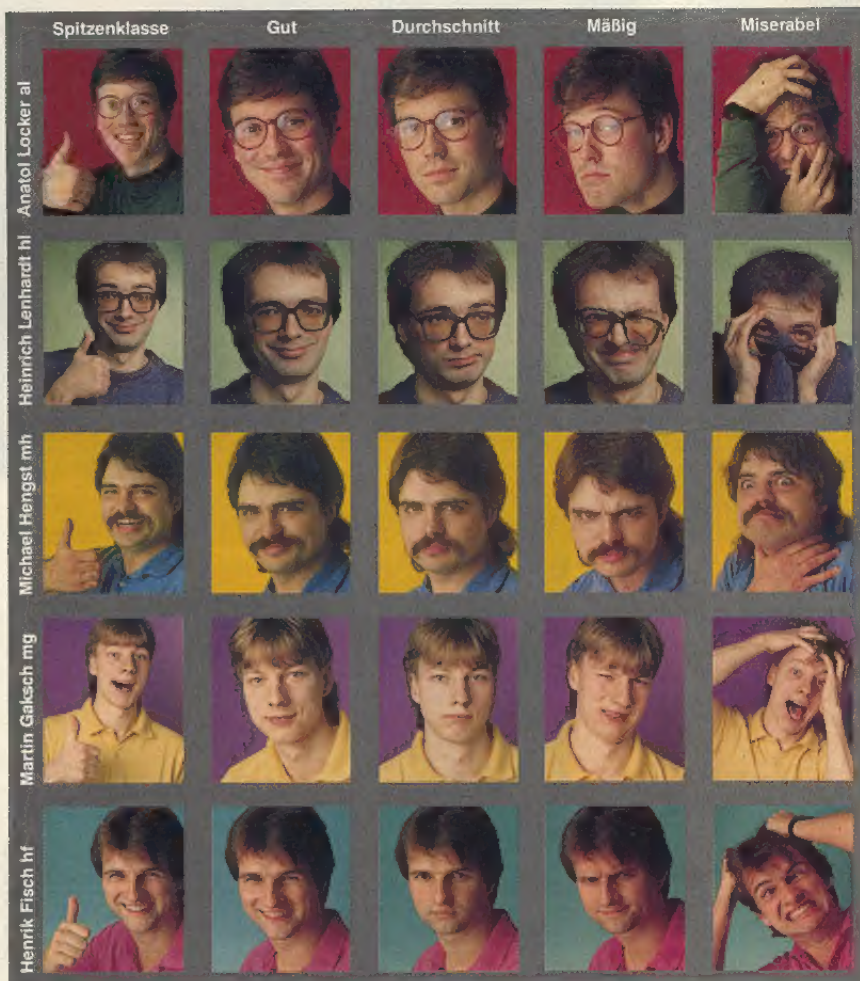
90

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimmassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamtwertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik-Wertung** werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-Wertung** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder



namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbst-

verständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER-PLAY-Prädikat** und die **POWER-PLAY-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die **POWER-PLAY-Gurke** gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen

Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt. hl/al

IM KAMPF UM DIE FREIHEIT GIBT ES NUR EINE REGEL ...

CRACK DOWN



... KEINE REGELN GELTEN!

SEGA

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Alle Rechte vorbehalten.

U.S. GOLD

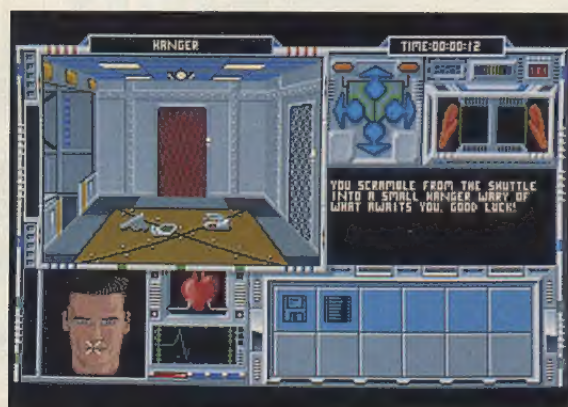
Die Kids von Skidz

Gremlins neuestes Werk bietet gleich zwei Spiele in einem: Wahlweise mit einem Skateboard oder einem BMX-Rad beweist Ihr bei "Skidz" Eure Geschicklichkeit. Es gibt sechs verschiedene Strecken, die man einzeln wählen kann, sowie ein richtiges Rennen. Alle Strecken sind voller Sprungschanzen und feiner Sachen zum Aufsammeln, Hindernisse dürfen natürlich nicht fehlen. Ähnlich wie bei "Super Cars" kann man sich durch gute Leistungen Geld verdienen und davon in einem Laden Extras kaufen (z.B. bessere Reifen, verbrauchte Energie zurück usw.). Skidz erscheint für Atari ST und Amiga. Ein Test des Programms folgt in der nächsten Ausgabe.

hl



Renn-Radler und Skateboarder bevölkern Gremlins "Skidz"



Action-Adventure mit Rollenspiel-Flair: "Federation Quest" (ST)

Rollenspiel-Roboter

Auch die englische Firma Gremlin versucht, auf den zur Zeit so beliebten Rollenspielzug aufzuspringen. "Federation Quest" mutet allerdings eher wie ein Action-Adventure als ein Rollenspiel an. Ihr steuert eine Spielfigur durch ein 3D-Labyrinth. Items sammeln, Roboter zusammenbauen, Feinde per Laser umpusten und einfach am Leben bleiben sind Eure Hauptaufgaben. Um nicht alleine gegen allerlei fiese Aliens bestehen zu müssen, könnt Ihr unterwegs verschiedene Roboter aktivieren, die Euch helfen. Zusätzlich werden die Blechkumpane direkt

mit Euren Befehlen gefüttert und arbeiten dann unabhängig von Euch. Federation Quest wird's für Amiga und Atari ST geben und rund 80 Mark kosten.

mh

Dauerfeuer & Fluggefühl

Wer bislang tapfer mit dem wabbligen original Sega-Joypad fürs Master System herumgewurschtelt hat, der

darf frohlocken. Für knapp 40 Mark ist seit kurzem ein neues Joypad von Sega im Handel, das neben stufenlosem Dauerfeuer auch ein präziseres Steuerpad bietet (ähnlich dem des Nintendo-Joypads). Joystick-Zweifler sollten einen intensiven Blick darauf riskieren.

Ebenfalls neu ist der knapp 160 Mark teure "Handle Controller" von Sega. Er ähnelt dem Steuerknüppel eines Flugzeugs und ist für Spiele wie "Afterburner" oder "Galaxy Force" gedacht. Man kann den Steuerknüppel nach links und rechts bewegen sowie nach vorne ziehen, was einer Joypadbewegung nach unten gleichkommt. Außerdem wird

abschaltbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe und eine Select- und Starttaste geboten. Über Sinn und Unsinn des Handle Controllers kann man sich lange streiten, aber eines ist sicher: für knackige 160 Mark solltet Ihr Euch lieber zwei Module kaufen.

mg

Abgehoben

Mit gleich vier unterschiedlichen Hubschraubertypen darf man sich beim neuesten Electronic Arts-Streich in die Lüfte schrauben: dem Apache, dem Blackhawk, dem Osprey



Der "Handle Controller" (links) und das überarbeitete Joypad fürs Sega Master System



Panzerknacker "Osprey" im Zielflug (MS-DOS/VGA)

und dem — noch streng geheimen — "LHX Attack Chopper". Der Spieler wählt seinen Hubschrauber, dann eine von 20 Missionen und zuletzt einen von fünf Schwierigkeitsgraden aus und fliegt los, um den gegnerischen Panzern eine harte Zeit zu bereiten. Landschaft und Panzer werden im 3D-Polygon-Look gezeigt; die Grafik sah vielversprechend und schnell aus. LHX Attack Chopper erscheint zuerst für MS-DOS-PCs und wird um die 100 Mark kosten. Adlib-Karten werden unterstützt. *al*

Pool of Radiance im Anmarsch

Und es existiert doch: Nachdem man schon fast nicht mehr daran geglaubt hatte, macht das Rollenspiel "Pool of Radiance" für Amiga und Atari ST Fortschritte. Ein Grund, warum die Umsetzungen solan-



Unfaßbar: Die Amiga-Version von "Pool of Radiance" macht Fortschritte

ge gedauert haben, waren die Grafiken. UBI-Soft, die mit der Programmierung betraut wurden, haben sich nicht mit den PC-EGA-Standardgrafiken zufriedengegeben, sondern alle Bilder komplett neu gezeichnet. Der genaue Erscheinungstermin stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *mh*

Letzte Meldung

■ Der Nachfolger zu "Dragon's Lair" und "Space Ace" ist in Sicht: "Dragon's Lair: Escape from Singes Castle" erscheint demnächst für Amiga, ST und MS-DOS.

■ Logotron hat derzeit den "Archipelagos"-Nachfolger "Resolution 101" und das 3D-Actionspiel "Defender of the Ground" für Amiga, ST und MS-DOS in Arbeit.

■ Folgende Software-Häuser haben je eine Fußball-Simulation zur WM im Juni angekündigt: Ocean, U.S. Gold, MicroStyle und Virgin.

■ In Kürze erscheint ein "Rick Dangerous"-Update. Einzige Änderung: vor Spielbeginn darf man den Startlevel anwählen. Der offizielle Nachfolger "Rick Dangerous 2" ist außerdem in Arbeit. Die Handlung wird hauptsächlich im Weltraum spielen.

■ Firebird hat "Oriental Games", u.a. mit den Sportarten Kung Fu, Kendo und Sumo Wrestling angekündigt.

■ Grandslam will angeblich ein zweites Spiel zum Bestseller "Hunt for Red October" ("Jagd auf Roter Oktober") veröffentlichen. Der Grund ist die aktuelle Verfilmung mit Sean Connery in der Hauptrolle.



Rollenspiel-Epos für das Sega Master System: "Ultima IV"

Ultimatives Sega-Modul

Das Rollenspiel-Epos Ultima IV, das schon auf populären Computern für Furore sorgte, hat auf der kleinen Sega-Konsole nichts von seinem Reiz verloren. Ihr steuert einen Charakter, der in dem

Fantasy-Land Britannia nach dem Buch des "Codex" suchen muß. Euch zur Seite stehen bis zu acht Partymitglieder, die ihr unterwegs aufbaubt. Neben Prügelorgien mit Monstern, tiefen Dungeons und einem riesigen Spielgebiet kommt auch die Magie nicht zu kurz. Rund zwei Dutzend Zaubersprüche stehen dem Hobby-Magier zur Verfügung. Besonders viel Wert wurde auf die Kommunikation mit anderen Spielfiguren gelegt.

Die Grafik ist zwar nicht überwältigend, trotzdem kann man sich dem Flair von Ultima IV kaum entziehen. Die Benutzerführung ist vorbildlich und das Modul birgt eine Batterie, um drei Spielstände zu speichern. Insgesamt macht Ultima IV einen hervorragenden Eindruck und garantiert für monatelangen Spielspaß. Leider kostet das Modul rund 140 Mark. *mh*

Macht und Magie

Nach fast einem Jahr Wartezeit ist es tatsächlich soweit: Das Rollenspiel "Might & Magic II" machte seinen Weg vom Apple über den C 64 und PC bis zum Amiga. Ihr steuert eine bis zu acht Mann (oder Frau) starke Truppe durch eine Fantasielandschaft. Besonders gut ist die Grafik und der Sound gelungen. Kein Wunder, wurde doch das Programm komplett neu auf dem



HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind. Ihre Mission: mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatu-Consortiums abzuhängen

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten. Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berühmte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkraabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist instand, das Erz in



Die "Deinum Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnell-

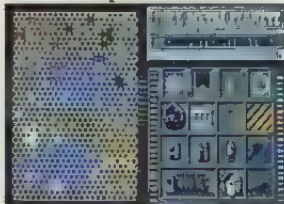


boote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.

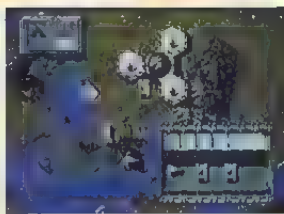


Metalminatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 90 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete! Action, kampf, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen. Der Computer waltet als



Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie war's mit einem Bündnis?



Als "Laukeel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner: 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert: Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams: Bertrand Brocard und Roland Morla.



Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Frachtmorast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

BOMICO
FOR SOFTWARE PARTNER

ERHÄLTICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

INFOGRAMES



Vertrieb: BOMICO Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO SERVICELINE - Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

Der Zauber von Loom

Magie und Schwannensee: Der neueste Streich aus dem Hause Lucas. Nach "Indiana Jones", "Zak McKracken" und "Maniac Mansion" scheint ein neuer Meilenstein vorprogrammiert zu sein ...

Im Laufe der Jahrhunderte lernen die Weber, derart fein und schön zu spinnen, knüpfen und zu weben, daß Magie zwischen den Fasern entstand. Doch der Rest der Welt besieht's mit Neid und Mißgunst; ein paar Weber werden verbrannt, der Rest des Landes verwiesen. Die Magier ziehen sich auf eine Insel zurück, bauen gigantische Webstühle und leben fortan in Glück und Abgeschiedenheit. Mit der Zeit weben geschickte Hände am Lauf des Schicksals. Die Macht der Weber steigt: Nur wenige kennen die magischen Muster und diese Oberschicht regiert

die Gemeinschaft. Eine einfache Weberin zu dieser Zeit ist Bobbin's Mutter. Sie gebiert, gegen den Wunsch der Ältesten, ihren Sohn und wird für ihren Ungehorsam in einen Schwan verwandelt. Verzweifelt schreiend umkreist sie Jahr für Jahr die Insel. Bobbin, bewußt im Ungewissen gelassen, wächst bei seiner Ziehmutter Hetchel auf. Ein unbescholtenes Kind ohne besondere Begabungen — so scheint es.

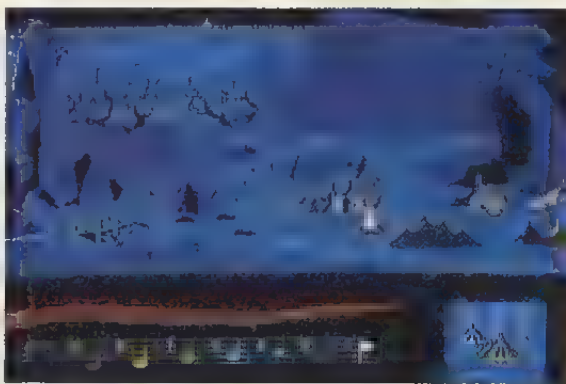
Eines Tages beginnt die Magie zu entgleisen. Die Fasern des Loom verwirren sich, die Zauber mißglücken, Kinder werden tot geboren, gutge-



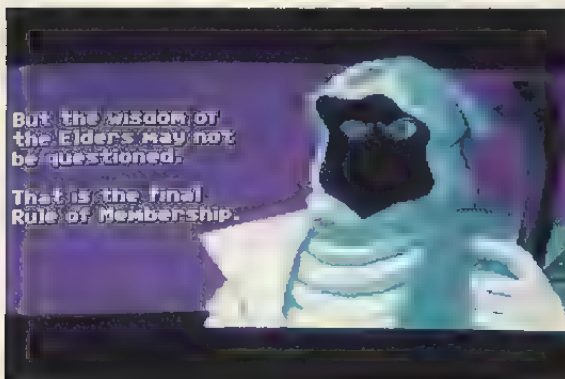
Das Schaf ist krank, die Gildemeisterin ungeduldig und Bobbin völlig ratlos (MS-DOS/EGA)

meinte Segen verkehren sich in gräßliche Flüche. Und eines Abends verwandeln sich alle Weber unter entsetzlichem Getöse in Schwäne und fliegen gen Abendstern. Die Insel ist verwaist. Nur Bobbin bleibt verschont und sieht mit fassungsloser Miene den ziehenden Schwänen nach. Soweit die stimmungsvolle Geschich-

te; die sich Programmierer Brian Moriarty erdacht hat. Diese Geschichte wird auch als 40minütiges Hörspiel (sogar in deutscher Sprache) auf einer Audio-Kassette dem Spiel beiliegen. In neuesten Lucasfilm-Streich muß der Spieler kein einziges Wort tippen; Loom ist ganz und gar grafisch orientiert. Man schickt Bobbin



Bobbin ganz allein, die Weber sind im wahrsten Sinne des Wortes ausgeflogen (MS-DOS/EGA)



Der Oberweber ist nicht gut auf Bobbin zu sprechen; er beruft sich auf merkwürdige Überlieferungen. (MS-DOS/EGA)



Die gläserne City — für Datenschützer schlimmer als die Volkszählung — für Bobbin ein Schritt zur Lösung (MS-DOS/EGA)

mit einem simplen Mausklick an den Ort, an dem man ihn haben will. Er umfließt dabei automatisch alle Hindernisse. Bobbin trägt nur zwei Gegenstände bei sich, die er zu Beginn des Spiels findet: ein Zauberbuch und einen Zauberstab. Will man wissen, was auf dem Bildschirm näher untersucht werden sollte, fährt man mit der Maus den Bildschirm ab. Wenn man auf eine wichtige Stelle oder Gegenstand trifft, erscheint ein Icon, das man anklicken kann.

Um darauf einen bestimmten Zauber auszulösen, benutzt man den Zauberstab, der am unteren Bildschirmrand abgebildet ist. Er ist in acht Segmente geteilt. Jedes Segment erzeugt einen Ton, wenn man es mit der Maus anklickt: Wohltuntemperiert gestimmt ergibt das eine Oktave. Jeder Zauberanspruch hat seine eigene Melodie, die aus vier Tönen besteht. Man bekommt sie, wenn man auf manche Gegenstände klickt. Bei einem Wirbelsturm hört man dann beispielsweise ein herzhaftes g-c-d-g (Die Kombinationen wechseln übrigens, wenn man das Spiel wieder von vorne beginnt).

Mit diesem erworbenen Wissen läßt sich viel Unfug anstellen. Ein Beispiel: Bobbin steht vor einem Haufen Stroh, braucht aber unbedingt ein paar Goldmünzen. Glücklicherweise haben Sie die Melodie gelernt, um Stroh zu Gold zu verwandeln. Eine schlichte Melodie und schon hat man das Geld. Spielen Sie die Melodie allerdings rückwärts, so hat Bobbin statt einem Goldring ein Büschelchen Stroh am Finger. Im Spiel wird es um die 30 Zaubersprüche geben, mit denen man sich gehörig austoben kann.

Bei unsinnigen Kombinationen passiert meistens nichts, trotzdem sollte man nichts unversucht lassen: Im Spiel sind viele Gags versteckt.

Bobbin stößt bei seinen Abenteuern auf weitere Gilden. Bei den Glasmachern muß Bobbin versuchen, an die Zauberkugel zu kommen, mit der er in die Zukunft sehen kann. Bei der Gilde der Schärer schlägt er sich mit einem unanständig gefräßigen Drachen herum, der ihn prompt in seine Höhle entführt. Insgesamt warten sechs Gilden darauf, von Bobbin besucht zu werden.

Loom wurde von der Lucasfilm Games Division (aus dem Imperium des "Star Wars"-Schöpfer George Lucas) erschaffen und programmiert. Brian Moriarty ist Ex-infocom-Programmierer und machte sich bei Text-Adventure-Fans mit "Wishbringer" und "Trinity" einen Namen. Er programmierte und entwarf Loom. Marc Ferrari, der Grafiker, ist in Fantasy-Kreisen ebenfalls kein unbekanntes Gesicht. Er illustriert normalerweise Fantasy-Bücher; Loom war sein erster Kontakt mit dem Computer. Ein Interview mit den beiden könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Loom wird in einer komplett deutschen Version für MS-DOS-PCs erscheinen und um die 90 Mark kosten. Um in den vollen grafischen Genuß zu kommen, braucht man eine EGA-Karte; eine VGA-Version ist geplant. Das Programm unterstützt alle wichtige Soundkarten auf einem PC. Es wird Tschaikowskis Schwanensee gespielt. Und damit sich der Zauber nicht allein auf PCs erstreckt, werden im Laufe des Jahres Atari ST- und Amiga-Versionen folgen. al



Von Wertpapieren oder einem Sparkonto scheint der Drache nicht viel zu halten (MS-DOS/EGA)

Via

Versand Service

Andreas Albert & Partner

Lignitzerstraße 13
80358 Gröbenzell

Tel. 08142/8273

Tel. 08142/53912

Mo. - Fr 10 00 - 19 00 h

C64

AFTER THE WAR DT.	37,90
BATTLESCHIP DT.	28,90
BLACK TIGER DT.	37,90
BLOODMONEY *	39,90
ELVIS *	45,90
CABAL *	37,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
CYBERBALL *	36,90
CYCLES *	47,90
DE HARD *	49,90
DOUBLE DRAGON 2 *	37,90
EPYX ACTION DT.	34,90
F16 TOMCAT *	36,90
F16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FERRARI FORMULA 1 *	37,90
GREAT COURTS DT.	54,90
HARD DRIVEN DT.	34,90
HEAVY METAL *	38,90
HOSTAGES DT.	37,90
IRON LEGION WTE *	35,90
IVANKO *	36,90
JACK NOLAN DOLF DT.	44,90
THE LAST OF THE LEBOWIES *	47,90
LIVERPOOL (SOCCER) *	37,90
MACH *	28,90
MYTH DT.	34,90
NINJA WARRIORS DT.	37,90
NO ADVENTURE *	37,90
NORTH SEA INFERNO DT.	28,90
OK! SUPERHIT DT.	28,90
OPERATION THUNDERBOLT DT.	37,90
ORIENTAL GAMES *	35,90
REXINGTON * (MS-DOS)	37,90
ROCK N ROLL DT.	37,90
THE TANK PLATOON DT.	38,90
PIPE MANIA DT.	37,90
POWERDRIFT *	26,90
REXINGTON * (MS-DOS)	37,90
SLKWORK DT.	37,90
SONIC BOOM *	37,90
SPACE HARRIER 2 *	36,90
STARLIGHT DT.	38,90
STARTRECK DT.	37,90
STUNT CAR RACER *	28,90
TANGLED TALES *	48,90
TV SPORT FOOTBALL DT.	48,90
WAR OF THE LANCE *	59,90
WOLF STREETS *	38,90
WINDWALKER *	48,90
X-OUT DT.	27,90

SONDERPOSTEN C64

AFTERBURNER	C64D 15,90
EXTERMINATOR	C64D 9,95
NETHERWORLD	C64D 9,95

IBM

A-10 TANK KILLER *	89,90
AUSTERLITZ DT.	69,90
BLOCK OUT *	65,90
BLOCKWYCH DT.	82,90
BUDOKAN *	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	69,90
CODE NAME ICEMAN *	99,90
THE DARK REVENGE *	99,90
SPACE ACE DT.	99,90
SPACE HARRIER 2 DT.	99,90
STARLIGHT *	99,90
SUPER CARS *	49,90
SUPER WUNDERBOY DT.	49,90
SURVIVOR *	99,90
TECHNICAL MOUNT *	89,90
TENNIS CLUB *	99,90
THEIR FINEST HOUR *	99,90
TOWER OF BABEL *	99,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	49,90
TWINWORLD DT.	65,90
ULTIMA V *	79,90
WINDWALKER *	89,90
XENOMORPH *	59,90
X-OUT DT.	54,90
ZOMBIE DT.	64,90

AMIGA ZUBEHÖR

SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	179,90
EXTERNE LAUFWEK S-LINE	199,90
3,5" 2 DD NOKAME 10er	12,90
5,25" 2 DD NOKAME 10er	8,90

PC ENGINE

NEC PC ENGINE RGB Version Incl. 1 Spiel	429,00
NEC PC ENGINE PAL Version Incl. 1 Spiel	479,00
VOLLEYBALL 109,90 SHINOBI	109,90
NEW ZEAL STORY 109,00 F1 TR. BATTLE	99,90
ATOMIC ROBOTKIT 109,00 CHASE H.Q.	99,90

Gehe ohne FTZ-Hummer
Weiteres Zubehör und Spiele bitte telefonisch erfragen.

Intum vorbehalten * Nur Versand. Kein Ladenverkauf
* = BEI DRUCKKLEBUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM, Vorkasse plus 5,50 DM
Ausland: Eurocheck plus 10,00 DM



MAGIC BYTES

sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission-Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

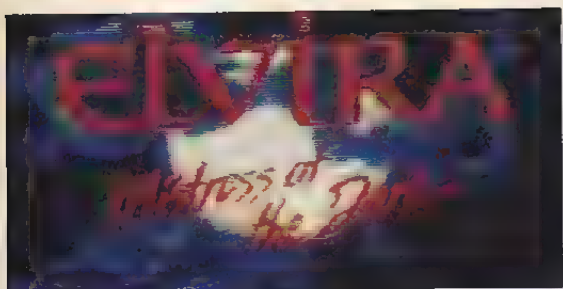
Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:
micro-partner

Sandbrink 16 • D-4830 Gütersloh 1
Telefon: 05241/1834 • Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.



Elvira © TM are trademarks of Queen "B" Productions

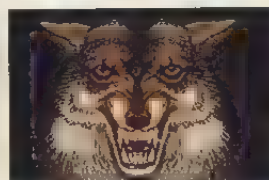
Vor einigen Jahrhunderten fröhnte Königin Emalda der Teufelsanbetung und anderen satanischen Zeremonien. Als Gegenleistung für ihre Seele, die sie dem Teufel opferte, erhoffte sie sich die Unsterblichkeit. Doch leider tanzte der Satan nicht ganz nach ihrer Pfeife und sorgte nur dafür, daß Emalda eines Tages von den Toten auferstehen kann. Auf dem Totenbett vertraute sie sechs Schlüssel ihren treuesten Dienern an. Als Belohnung stellte sie ihren Vasallen ebenfalls Wiederauferstehung in Aussicht. Mit den Schlüsseln hat es eine besondere Bewandnis: Mit ihrer Hilfe kann man eine Truhe öffnen, die das Buch der "Spiritual Mastery" enthält. Damit ist es Emalda möglich, alle Kreaturen der Hölle zu kontrollieren und somit die Herrschaft über die ganze Welt zu erlangen.

Um die Auferstehung der Königin einzuleiten, muß eine bestimmte Zeremonie von einem weiblichen Nachkommen der Königin vollzogen werden. Diese Verwandte ist zufälligerweise Elvira. Sie zog eigentlich in das Schloß, um es zu einem "Freizeitpark" umzugestalten, in dem zahlende Kunden Horror-Wochenenden verbringen können. Im Laufe der Umstrukturierungen wurde dummerweise die Auferstehung der Königin Emalda und ihrer sechs Diensthelfer eingeleitet. Als Elvira bemerkt, was sie angestellt hat, engagiert sie einen freiberuflichen Geisterjäger, der ihr aus der Patsche helfen soll. Dieser "Ghostbuster" sind Sie.

"Warum immer Fantasy als Thema für Rollenspiele?", fragte sich Horrorsoft und schuf mit "Elvira" ein Grusel-Rollenspiel zum Kinohit.



Das Rollenspiel "Elvira — Mistress of the Dark" verzückt mit hervorragend gezeichneten Grafiken



Gefährlich: Der Wolfshund



Endgültig: Der Tod eines Vampirs



Brutal: Die Metzgersgattin

Das Rollenspiel Elvira — Mistress of the Dark wird komplett mit der Maus gesteuert. In der Bildschirmmitte werden jeweils die aktuellen Begleitgrafiken gezeigt. Zu jedem Ort, den man betreten kann, gibt es ein Bild. Auf der linken sowie rechten Seite des Bildschirms kann der Spieler diverse Optionen wie Waffenauswahl, Laufrichtung oder Diskettenbefehle anwählen. Unten erkennt man die einzeilige Spieler-Statistik, die darüber Aufschluß gibt, wie stark oder intelligent der Rollenspiel-Charakter gerade ist (insgesamt gibt es acht verschiedene Eigenschaften). Außerdem sind unten alle Gegenstände aufgeführt, die man gerade besitzt. Um ein Objekt aufzunehmen oder von einem Fenster in das andere zu transportieren, muß man es einfach anklicken.

Die Handlung spielt größtenteils im Schloß bzw. in dessen Anwesen und den ausladenden Katakomben unterhalb des Besitzes. Eure Aufgabe ist es, Emalda sowie ihre sechs Diener zu finden und zu vernichten. Davor erwarten Euch Kämpfe mit diversen Monstern, bei denen Ihr das neuartige Magiesystem in Anspruch nehmen solltet. *mg*

DRACHENFLUG-DRAMA

DRAGON STRIKE

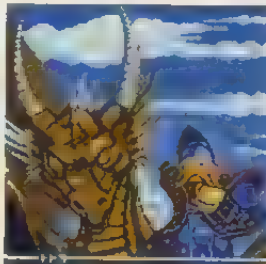
Ein Drachenflugsimulator? Wie soll denn das gehen? So ähnlich fielen unsere ersten Reaktionen aus, als die Ankündigung für "Dragon Strike" von SSI kam. Wohlgerichtet, hier geht's nicht um die Segel-drachen, die wir kennen, sondern um "richtige", feuerspeiende Drachen, wie sie zu Haus in Fantasystories auftauchen.

In "Dragon Strike" sitzt Ihr also mal nicht in einem Pilotensessel, feuert mit Sidewinder Raketen und bekommt Informationen über ein HUD-Display. Ihr befindet Euch mit einer Lanze bewaffnet auf dem schuppigen Rücken eines feuerspeienden Drachens. Runde 25 verschiedene Aufträge müßt Ihr zur Zufriedenheit Eures Königs ausführen. Das Spektrum der Jobs reicht vom Abfangen feindlicher Spion-Drachen bis zum Abfackeln einer Invasionsflotte. Nach erfolgreichem Ausführen der Aufträge bekommt Ihr wie in einem Rollenspiel einen höheren Rang, mehr Gesundheitspunkte und ab und zu ein tolles Item, mit dem Ihr Euch oder Euren Drachen ausrüsten könnt. Je nach Erfahrungsstufe wird Euch dann noch eine von drei unterschiedlich starken Drachenrassen zugeteilt. Ist Euer Flugtier am Anfang noch recht lahm und hat nur einen recht schwachen Feueratem, gibt's später Drachen, die länger fliegen und besser flammen können.

Geflogen wird per Maus, Joystick oder Tastatur. Statt Anzeigen für Treibstoff, Raketen und Fahrwerk gibt es jetzt Übersichten über Drachenatem, Erschöpfung und Ausdauer. Zusätzlich werden noch Eure Gesundheit und die des Drachens angezeigt. Neben einer Anzeige für die Flughöhe und Geschwindigkeit habt Ihr sogar eine Art Fantasy-Radar mit an Bord. Eine Kristallkugel zeigt Euren und den Standort möglicher Gegner. Um einen feindlichen Drachen vom Him-

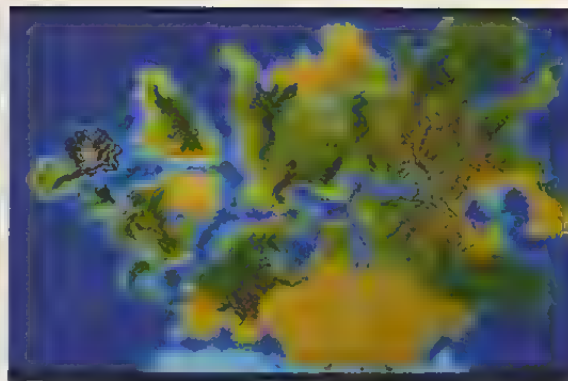
mel zu holen, könnt Ihr ihn wegbrennen, per Lanze attackieren oder von Eurem Drachen beißen lassen. Allerdings könnt Ihr genauso geschmort und angeknabbert werden.

Im Gegensatz zu den herkömmlichen Flugsimulatoren ist Euer "Flieger" keine tumb

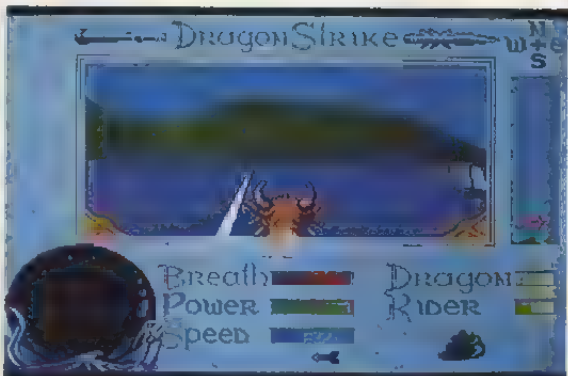


Feinste Grafik (MS-DOS/VGA)

Maschine. Die Programmierer von Dragon Strike haben die Flugechsen quasi mit künstlicher Intelligenz versehen. Wenn Ihr den Drachen zu sehr antreibt, legt dieser unterwegs eine erholende Pause ein — ob Euch das paßt oder nicht. Ebenso reagiert das Echsen-tier recht allergisch auf Fluchtversuche in der Hitze der Schlacht. Falls Ihr mitten im Gefecht lieber Fersengeld geben wollt, der Drache aber



Die geheimnisvolle Dracheninsel (MS-DOS/VGA)



Per feuerspielendem Drachen durch die lauen Lüfte (MS-DOS/VGA)

eher siegesgewiß ist, stürzt er sich ganz von alleine auf den Gegner.

Spieldersich ist alles vorhanden, was den Flugfreund begeistert: Vom seichten Segelflug über knallharte Kurventechnik bis zum schnellen Sturzflug sind so ziemlich alle fliegerischen Manöver mit dem Drachen drin.

Die Umgebung wird in einem großen Fenster angezeigt, vom Drachensattel aus könnt

Ihr per Taste Eure Blickrichtung verändern. Die 3D-Grafik kann auf Tastendruck in verschiedenen Detailstufen ausgesucht werden. Das reicht von der simplen Strichgrafik bis zu absolut feinsten und hochdetaillierten Bildern. Leider leidet darunter auch ganz schön die Geschwindigkeit. In höchster Grafikstufe geht selbst ein schneller 286er-AT mit rund 15 MHz in die Knie (ein Bild in rund drei Sekunden!). In mittlerer Detailauflösung ist Dragon Strike noch anständig spielbar und sieht toll aus. Neben der Hintergrundgrafik dürft Ihr Euch noch die Darstellungsart der feindlichen Drachen aussuchen. Hier steht eine Vektorgrafik- oder eine Bitmap-Darstellung zur Wahl. Bei der "Bitmap-Art" sehen die Drachen genauso aus wie beispielsweise die Flugzeuge bei "Their finest Hour" von Lucasfilm Games.

Dragon Strike wird voraussichtlich Mitte des Jahres für MS-DOS PCs erscheinen. Andere Umsetzungen sind vorerst nicht geplant. mh

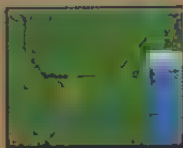
Fantasy-Feeling der besonderen Art bietet der welterste Drachenflugsimulator: "Dragon Strike" ist der neueste und ungewöhnlichste Sproß der berühmten AD&D-Serie von SSI.

U.S. Version

RAILROAD TYCOON

Bauen Sie sich eine Nation nach ihren Vorstellungen.

Begeben Sie sich in das goldene Eisenbahnzeitalter. Ihrer Fantasie und Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt. Sie alleine entscheiden über das Schicksal einer Nation! Atemberaubende Geschäfte. Schwierige Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail! Mit RAILROAD TYCOON präsentiert Sid Meier Ihrem PC ein ganzes Zeitalter. Railroad Tycoon versetzt Sie in das goldene Eisenbahnzeitalter. Sie verfügen über sämtliche wirtschaftlichen Ressourcen des industriellen Zeitalters und kontrollieren jene so schwierigen und konfliktreichen wirtschaftlichen Entwicklungen, die die Welt ins 20. Jahrhundert katapultieren würden. Die Eisenbahnindustrie und alles was damit zusammenhängt befindet sich unter Ihrer Leitung. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt sich unmittelbar auf Ihrer Umwelt aus. Sie alleine entscheiden über das Schicksal von Städten, die wirtschaftliche Gesamtsituation und letztendlich über den Erfolg ganzer Industrien. Zu Ihren Aufgaben gehört es, festzulegen, welche Eisenbahntypen auf Ihrem Schienennetz laufen. Natürlich entscheiden



Sie auch über die Zeitpläne und die zu transportierende Fracht. Beginnend in den ersten Jahren des 19. Jahrhunderts und durch das ganze moderne Zeitalter hindurch arbeiten Sie an einem stetigen Aufschwung der Eisenbahnindustrie. Mit Genugtuung beobachten Sie Ihre Machtzunahme bei gleichzeitig steigendem Wohlstand in den Städten - und im Schatten Ihres Erfolgs, den Zusammenbruch anderer Industriezweige.

Doch der Erfolg ist Ihnen keineswegs sicher. Naturkatastrophen wie etwa Stürme oder Überflutungen und natürlich auch von Menschen herbeigeführte Konflikte wie beispielsweise Streiks und Lohnkämpfe können Sie von heute auf morgen ins Armenhaus befördern!

Und seien Sie vorsichtig! Sie sind nicht der einzige Tycoon da draußen! Andere brillante Industriebossen, Ihrem wirtschaftlichen Erfolg ein Ende zu bereiten.



MONOPOLY

Demnächst erhältlich für IBM & Kompatible

Wiesbadener Str. 89 6503 Mainz-Kastel

BALLERSPIEL-SENSATION

AUS DEUTSCHEN LANDEN

Weltraum Wunder

In den Spielhallen zieht momentan "R-Type II" die Ballerfreaks magisch in seinen Bann, zu Hause will "Wargate" demnächst die Massen an den Bildschirm fesseln. Die Vorzeichen stehen günstig. Technisch kann derzeit kein anderes Action-Spektakel für den Amiga Wargate das Wasser reichen. Selbstredend, daß das horizontale sowie vertikale Scrolling mit 50 Bildern pro Sekunde perfekt ist. Sämtliche Gegner, ob groß oder klein, marschieren ebenfalls vollkommen ruckfrei über den Bildschirm — dabei spielt es keine Rolle, wieviel Feinde gleichzeitig sichtbar sind. Das gilt auch dann, wenn der zweite Spieler mit seinem eigenen Raumschiff eingreift und den Partner im Kampf gegen die Feind-Übermacht unterstützt.

Die sechs ungewöhnlich langen Levels präsentieren sich grafisch völlig unterschiedlich — und stets in 32 Farben. Durch diverse Tricks entzücken manchmal bis zu 100 Farbschattierungen das Auge

des Spielers. Ein Großteil der Feinde sind in jedem Level neu und verfolgen verschiedene Angriffstaktiken. Natürlich dürfen die mit viel Geduld ausgefüllten Zwischen- und Endgegner nicht fehlen.

Mit dem Spieldesign hat man sich im allgemeinen sehr viel Mühe gegeben. Es soll keine Situationen geben, in denen der Spieler nur durch Glück überlebt. Als eingefleischte "R-Type"-Fans wäre dies in den Augen der Programmierer eine Todsünde, die



Flink-Finger: Reaktion ist alles



Angriffs-Formation: kein Ende in Sicht (Amiga)



End-Monster: Taktik ist Trumpf (Amiga)

sie unter allen Umständen vermeiden wollen. Wargate wurde übrigens von einem deutschen Programmier-Team entwickelt, das mit Advantec eine eigene Softwarefirma gegründet hat. Es ist ihr erstes großes Projekt

und seit ca. 18 Monaten in der Entwicklung. In dieser Zeit haben sich etliche Ideen für nützliche Extrawaffen angesammelt. Vom umkoppelbaren Satelliten, über einen besonders kräftigen Beam-Schuß, bis hin zu Begleitraumschiffen sind alle Standard-Extras vorhanden. Darüber hinaus wird es u.a. Waffen geben, die nach dem Abfeuern ihre Größe verändern. So kann man auch Gegner treffen, die sich hinter Mauern verschanzen.

Die extrem kurzen Nachladezeiten, wenn man einen Level geschafft hat, runden den positiven Gesamteindruck ab. Wenn das fertige Spiel hält, was die von uns gespielte Demoversion mit fünf fertigen Levels verspricht, dürfte Wargate ein Sommer-Hit werden. Eine Atari ST-Version ist bereits in Planung, 8-Bit-Umsetzungen wird es nicht geben. *mg*



◀ Grafik-Genuß: Jeder der sechs Levels bietet total unterschiedliche Hintergrundgrafik und andere Feinde (Amiga)

UBI SOFT

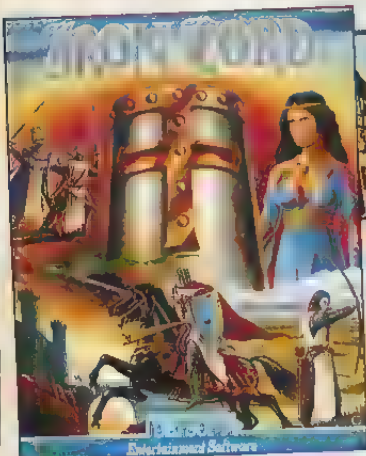
Entertainment Software

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Denus
Vertrieb Schweiz: Then AG

... UND DER SIEG IST IHNEN GEWISS!

ADVENTURE

Atari ST
Amiga
C64 Disc
Amstrad Disc
IBM
Spectrum Disc und Cassette



UNTERNEHMEN SIE ZU SCHWERT UND RÜSTUNG, UM FÜR WAHRHEIT UND GERECHTIGKEIT ZU KÄMPFEN!

Endlich sind Sie wieder zu Hause, im Reich ihres Vaters, das, während ihrer Abwesenheit von Ihrem Onkel regiert, von Schrecken, Ungerechtigkeit und Unterdrückung gezeichnet ist.

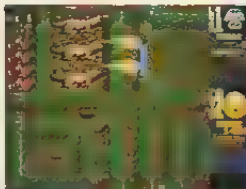
Um den Thron zurückzuerobern, müssen Sie auf dem Weg durch das Land ein schlagkräftiges Heer zusammenrücken, um den Rachezug gegen Ihren Onkel erfolgreich zu führen.

Respekt und Ansehen bei der Bevölkerung können Sie sich bei Wettbewerben wie Bogenschießen, Armdrücken, Schwertkampf und Würfelspiel verschaffen.

Es gilt nicht nur, Ihren Onkel und dessen Machenschaften zu besiegen, erst das erfolgreiche Überwinden eines Labyrinths macht Ihnen den Weg zu Ihrem rechtmäßigen Thronerbe frei.

ACTION

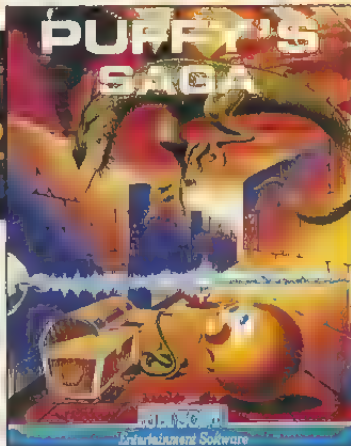
Atari ST
Amiga
C64 Disc und Cassette
Amstrad Disc und Cassette



"LASSEN SIE SICH NICHT RAUS-PUFFEN..."

Das ist die Herausforderung in diesem süchtigmachenden, arkadeartigen Spiel

- **Entwickeln Sie Ihren Feinden...** Geister, Säuretropfen, Fliegende Drachen und Schlangen lauern um jeder Ecke
- **Wählen Sie sorgfältig Ihre Figur:** Puffy ist stark, aber Puffyn ist schnell!
- **Entdecken Sie zwanzig verschiedene Levels** und Spielszenen; jede von ihnen bietet geheime Gänge, überwacht von grausamen Monstern.
- **Laufen Sie schnell durch das Labyrinth** oder sammeln Sie Punkte, indem Sie jedes Level vollständig erforschen.
- **Genießen Sie die farbenprächtigen Grafiken** und digitalisierten Sounds.



SPORTS...

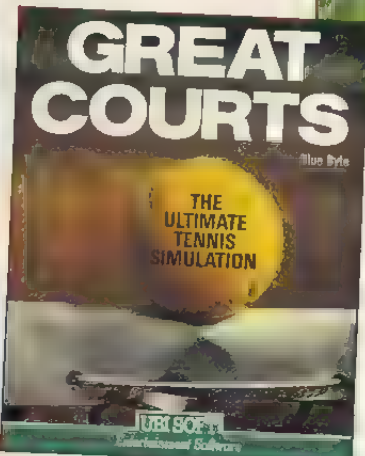
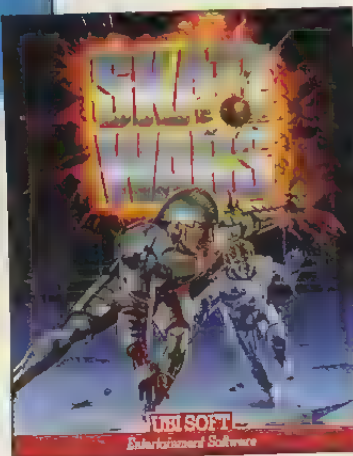
Atari ST
Amiga
C64 Disc und Cassette
Amstrad Disc und Cassette
Spectrum Disc und Cassette



Atari ST
C64 Disc
Amstrad Disc und Cassette

SKATE WARS eine futuristische Sportsimulation. Erleben Sie die pikare Spannung des American Footballs, kombiniert mit den Eishockey-Techniken!

Nur der unerbittliche Kampf mit einer sorgfältig ausgewählten Mannschaft erlaubt Ihnen, den Kampf gegen tödliche Zufälle zu gewinnen: Desintegrator, tiefe Spalten, Stempfeiler oder Stachelkugeln! Um Ihr Ziel zu erreichen, helfen Ihnen nur Taktik und Skrupellosigkeit weiter!



Nutzen Sie eins der sechs Trainingsprogramme, um sich warm zu spielen. Schlagen Sie wie ein Profi alle Bälle zurück und zeigen Sie alles, was Sie können: Aufschlag, Vorhand, Ruckhand, Vokey... Vergessen Sie nicht, ans Netz zu gehen!

Wenn Sie Ihre Gegner geschlagen haben, können auch Sie das Glücksgefühl des Siegers, denn jetzt sind Sie auf dem Weg zur Spitze!

Endlich haben Sie die Möglichkeit, gegen die besten Tennisspieler der Welt anzutreten und Ihre Fähigkeiten zu beweisen! Machen Sie mit bei den berühmten Grand-Slam-Turnieren in Australien, Paris, Wimbledon und New-York. Betreten Sie den Center Court und bereiten Sie sich vor, Ihr bestes Tennis zu spielen.

CHART



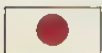
COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Chase HQ	Ocean
2. Batman	Ocean
3. Ghostbusters II	Activision
4. Paperboy	Encore
5. Operation Thunderbolt	Ocean
6. Robocop	Ocean
7. Turbo Outrun	US Gold
8. The Untouchables	Ocean
9. Hard Drivin'	Domark
10. Double Dragon II	Melbourne House



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Hero's Quest	Sierra On-Line
2. M1 Tank Platoon	Microprose
3. Sim City	Maxis
4. Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
5. Pipe Dream	Lucasfilm Games
6. Carmen Sandiego	Time Broderbund
7. A-10 Tank Killer	Dynamix
8. Harpoon	Three-Sixty
9. Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
10. Flight Simulator 4.0	Microsoft



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Dragonball 3	Nintendo	Bandai
2. Tetris	Gameboy	Nintendo
3. SD Gundam	Nintendo	Bandai
4. Castlemania	Gameboy	Konami
5. Twin Bee 3	Nintendo	Konami
6. Mah-Jong	PC-Engine	Face
7. Golf	Gameboy	Nintendo
8. Tetris	Nintendo	PPS
9. Racemini 4WD	Nintendo	Konami
10. Ultra Baseball	Nintendo	Culture Brain



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Gameboy mit Tetris	Gameboy	Nintendo
2. Tetris	Nintendo	Nintendo
3. Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
4. Strider	Nintendo	Capcom
5. Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
6. Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
7. Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
8. Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
9. The Adventure of Link	Nintendo	Nintendo
10. Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo

LESER-HITS

1.	(1)	Populous
2.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(-)	Dungeon Master
4.	(7)	Sim City
5.	(6)	F16 Falcon
6.	(5)	Kick Off
7.	(3)	Zak McKracken
8.	(8)	Rock'n Roll
9.	(6)	Xenon II
10.	(10)	Pirates
11.	(-)	Elite
12.	(13)	Grand Prix Circuit
13.	(4)	Microprose Soccer
14.	(-)	It came from the Dessert
15.	(17)	Oil Imperium
16.	(15)	Last Ninja II
17.	(-)	North & South
18.	(-)	Bundesliga Manager
19.	(-)	Their finest Hour
20.	(-)	Leisure Suit Larry III

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben (dafür gibt's ein extra Feld auf der Mitmachkarte).

Klaus Schneider aus Speyer gewinnt die PC-Engine. Je ein Spiel geht an Ralf Brüller Ochtrup, Bastian Bössemaker, Königswinter, Andreas Ochs, Weisel Christian Rotzetter CH-Freiburg, Hans Simmet, Petting, Oliver Ulrich, Mülheim

Die Gewinner



Der Hauptgewinn: ein Zweitlaufwerk

Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal je nach Wunsch ein Zweitlaufwerk (Amiga/Atari ST) oder eine Action Replay Cartridge (C 64) oder ein Mausset (MS-DOS), das uns freundlicherweise vom Joystick-Versand in Hamburg zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

mg

ATTACK

PARADE

HERSTELLER	WICHTIGKEIT	
Electronic Arts	20	10. Monat
Lucasfilm Games	19	5. Monat
FTL	18	19. Monat
Maxis	17	4. Monat
Spectrum Holobyte	16	13. Monat
Anco	15	9. Monat
Lucasfilm Games	14	18. Monat
Rainbow Arts	13	2. Monat
Imageworks	12	5. Monat
Microprose	11	29. Monat
Firebird	10	37. Monat
Accolade	9	12. Monat
Microprose	8	15. Monat
Cinemaware	7	1. Monat
Reline	6	5. Monat
System 3	5	13. Monat
Infogrames	4	2. Monat
Software 2000	3	1. Monat
Lucasfilm Games	2	2. Monat
Sierra On-Line	1	1. Monat

JOY STICK
COMPUTERSPIELE

Joystick Hamburg
Lübecker Str. 82, 2000 Hamburg 76
040/25 45 92

**VERKAUFS
HITS**

1. Full Metal Planeto Infogrames
2. Rings of Medusa Starbyte
3. Populous Electronic Arts
4. Great Courts Blue Byte
5. Indiana Jones Adv Lucasfilm Games
6. It came from the Dessert Cinemaware
7. Sim City Maxis
8. Turn It King-Soft
9. Conqueror Rainbow Arts
10. Kick Off Anco

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Sim City
4. Rock'n Roll
5. Xenon II

Atari ST

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Dungeon Master
4. Kick Off
5. Elite

C 64

1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Grand Prix Circuit
5. Oil Imperium

MS-DOS

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Larry III
4. Larry II
5. Maniac Mansion

PC-Engine

1. Mr. Heli
2. Son Son II
3. Dragon Spirit
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Super Hang-On
3. Ghosts'n Ghouls
4. World Cup Soccer
5. Rambo III

Sega Master

1. Fantasy Star
2. Wonderboy III
3. Golvellius
4. R-Type
5. Shinobi

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros. 2
3. Life Force
4. The Goonies II
5. Legend of Zelda

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Super Monaco Grand Prix	Sega
2. Tetris	Sega
3. Winning Run	Namco
4. Quartz	Konami
5. SCI	Taito

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Klax	Atari Games
2. Gang Wars	SNK
3. Golden Axe	Sega
4. Escape from the Planet of the Robot Monsters	Atari Games
5. Winning Run	Namco

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Pang	TAD
2. World Cup '90	Tecmo
3. Line of Fire	Sega
4. Shadow Dancer	Sega
5. Klax	Atari Games

INSEL

- Pool of Radiance
- War in Russia
- Balance of Power
- Breakthrough/Ardennes
- Wor of the Lance



Bob Malin ist der SSI-Beauftragte von US Gold in England und ein eingefleischter Strategiespiel-Fan

Budokan

WETTBEWERB

Wo Nunchakus klirren und harte Kämpfer stöhnen, ist Electronic Arts' Kampfsport-Simulation "Budokan" nicht weit. In vier Disziplinen (Bo, Kendo, Nunchaku und Karate) tretet Ihr gegen den Computer oder einen Freund an. Zum Anlaß der taufrischen Amiga-Version findet der Budokan-Europawettbewerb statt, an dem vier Länder teilnehmen. Den deutschen Teilnehmer werden wir im großen POWER PLAY-Turnier ermitteln: Drei gute Budokan-Spieler werden in unsere Redaktion eingeladen und dort in allen vier Disziplinen gegeneinander antreten. Wer die meisten Duelle gewinnt, fliegt zum Europa-Finale nach London. Schafft unser deutscher Teilnehmer auch hier den Sieg, winkt ihm der absolute Spitzenpreis: eine Woche Japan für zwei Personen, ein Besuch des "echten" Budokan inbegriffen. Der Sieger der Deutschland-Ausscheidung gewinnt

außerdem alle für seinen Computer erhältlichen Electronic-Arts-Programme. Dazu gibt's stapelweise Spiele und T-Shirts als Trostpreise.

Alle Budokan-Cracks, die bei der deutschen Endauscheidung mitspielen wollen, müssen uns eine Postkarte schreiben, auf der folgende Frage beantwortet sein muß: *Wie heißt der 10. Computergegner bei Budokan?* Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die drei Teilnehmer ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. Mai 1990, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die deutsche Endauscheidung wird auf einem Amiga ausgespielt. Schickt Eure Karten bitte an.

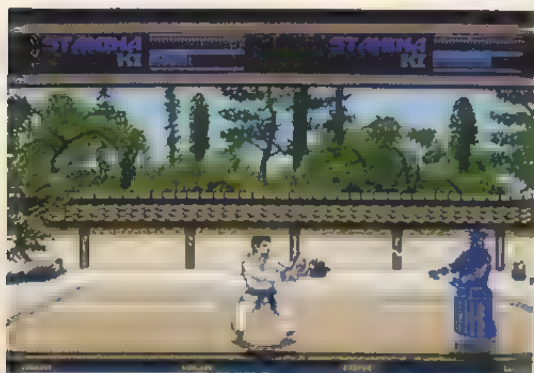
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Budokan
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Viel Spaß beim Üben!

hl

GEWINNT

EINE REISE NACH JAPAN



Wer aufs Siebertrepchen will, sollte in allen vier Kampfsportarten tüchtig üben

Die Deutsche Meisterschaft steigt in unserer Redaktion, das Europa-Play-Off in London und der Sieger fliegt sogar nach Japan



ELECTRONIC ARTS

THE ESCAPE

Dan Dare 3

The story continues...

Es geht um Genmanipulation, um die Schrecken der Mutationsforschung, um die verschiedensten Lebensformen, die die Natur zu schaffen vermag, um die Gefahren, die von diesen Lebensformen ausgehen, und es geht um große Feinde, um bössartige Kreaturen, um ein furchtbares Planetenmonster. Ein furchtbarer Planet, der die Lebensformen, die benötigt wird, um die "gutartigen Zellen" zur Verfügung stellen.



DAN DARE 3 - The Escape
erhältlich für Amiga, Atari ST,
C 64 Disc/Cass., IBM PC

VIRGIN GAMES GMBH, HAMBURG · IM VERTRIEB VON:

RUSHWARE

Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2 · Tel. 0 21 01/6 07-0

Virgin
Games

AVATARS ABENTEUER, 6. TEIL

Ultima VI

The False Prophet



Bei dem Namen "Ultima" bekommen gestandene Rollenspieler feuchte Augen und nasse Hände. Diese Rollenspielreihe gehört zu den langlebigsten (immerhin seit zehn Jahren) und erfolgreichsten in der Computerspielwelt. Jetzt ist der 6. Teil des Spiele-Epos von Programmierer Richard Garriott alias Lord British vollendet.

Die sog. Gargoyles haben die heiligen Schreine der verschiedenen Tugenden erobert und halten diese besetzt. Warum sie das getan haben und warum sie so sauer sind, weiß kein Mensch genau.

Eure Aufgabe ist es nun herauszufinden, woher die Gargoyles kommen, was sie vorhaben und sie von ihrem Treiben abzuhalten. Kurzum — Ihr müßt mal wieder Britannia vor dem sicheren Untergang retten. Nebenher erteilen Euch andere Einwohner des Landes aber noch zusätzliche kleine Aufträge. So könnt Ihr, (müßt aber nicht) z.B. für einen Koch ein Drachenei besorgen, damit er sich daraus ein kräftigendes Süsschen kochen kann.

Ultima wäre nicht Ultima, wenn nicht auch im 6. Teil eine Philosophie stecken würde. Ging es in Ultima IV um Tugendhaftigkeit und in Ultima V um die falsche Auslegung dieser Tugenden, hat auch Ultima VI eine ziemlich einleuchtende Moral (das wird einem aber erst ziemlich spät bewußt). Primär geht's nämlich nicht um stumpfe Monsterplättchen, wie in so vielen anderen Rollenspielen, vielmehr warten in Ultima VI eine Menge unerwarteter Überraschungen und Wendungen. Es sei schon jetzt verraten, daß die Gargoyles nicht unbedingt die Monster sind, für die wir sie halten.

Der 6. Teil der Ultima-Serie wartet gleich mit einem ganzen

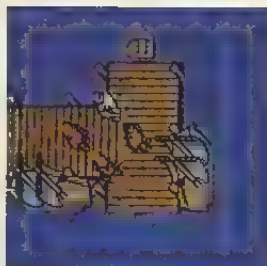
Sack von Neuerungen gegenüber den alten Ultimas auf. Kein Wunder, wurde doch dieser Teil, im Gegensatz zu den anderen Spielen, nicht auf einem 8-Bit-Computer, sondern auf einem 16-Bit-PC entwickelt.

An der Spielumgebung hat sich nur wenig geändert. Die Schreine der acht Tugenden sind noch da — nur leider in der Hand der Gargoyles. Alle Städte, Dörfer und andere Einrichtungen findet der Ultima-Veteran am alten Platz. Der große Hohlraum unter Britannia, die Unterwelt und die Dungeons sind auch noch an der gleichen Stelle zu finden. Brandneu ist die Benutzerführung, die Grafik und der Sound. Bei der Grafik, den Spielelementen und der Umwelt Britannias kommt so richtig die Detailbesessenheit von Programmierer Richard Garriott zu Tage. Ultima VI ist schon kein "Spiel" mehr, sondern eher eine lebensnahe Simulation einer mittelalterlichen Kultur. Alle Einwohner der acht Hauptstädte und der Dörfer gehen einer Arbeit nach, liegen nachts im Bett, feiern Gelage, gehen auf die Jagd und prügeln sich mit Monstern. Während Ihr das Land durchstreift, geht das "Leben" im restlichen Teil Britannias quasi weiter. So trefft Ihr zur Mittagsstunde die anderen Spielfiguren in der Regel beim Essen an, am Tage bei der Arbeit, abends in der Kneipe und nachts im Bett. Bauern pflügen auf dem Feld, Winzer versorgen ihre Rebstöcke, Schlächter zerlegen Kühe. Mit jedem dieser Leute könnt Ihr Euch unterhalten, nach Informationen fragen, eventuell etwas kaufen oder verkaufen. Einige sind bereit, in Eure Truppe einzusteigen. Da passen aber nur acht Leute rein, also müßt Ihr ganz genau überlegen, wer mitmischen darf und wer nicht. Allerdings könnt Ihr Charaktere auch wieder aus der Party rauswerfen.

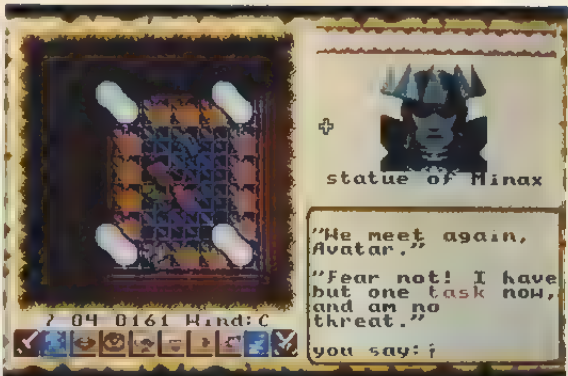
Das Reden mit Personen wurde gegenüber Ultima IV



Ein finsterner Dungeoneingang und ein Segelboot (MS-DOS/VGA)



Lord British in Nöten: was machen die Gargoyles in Britannia?



In der Unterwelt ist ganz schön was los (MS-DOS/VGA)

Verabschiedet Euch von grober Blockgrafik, Ruckel-Scrolling und verwirrender Tastaturbelegung: In Ultima ist ein neues Zeitalter angebrochen. Ultima VI ist nicht nur vorbildlich einfach zu bedienen, sondern läßt dem Spieler dank intelligenter Steue-

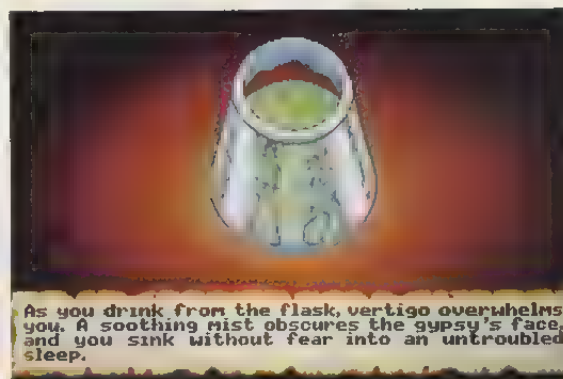
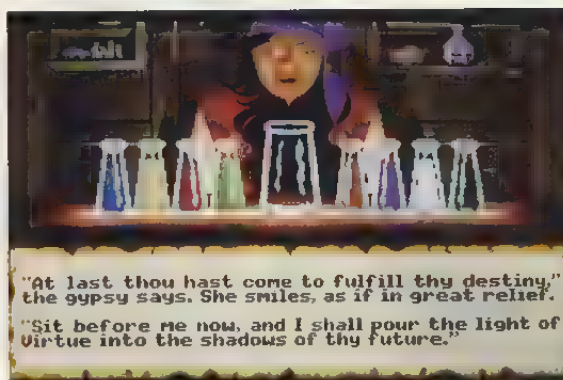
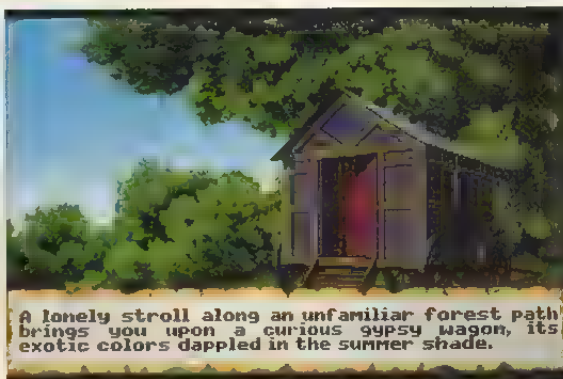
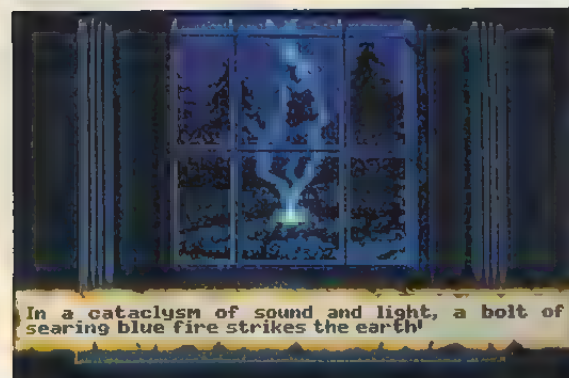
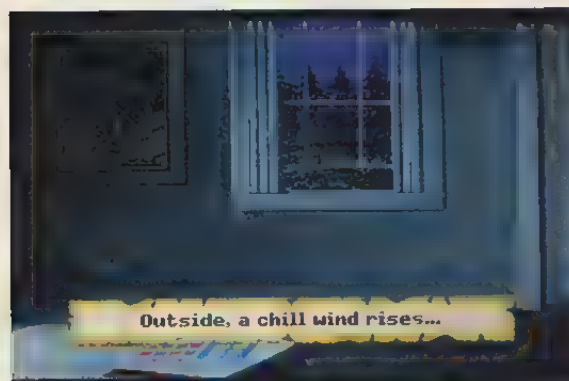
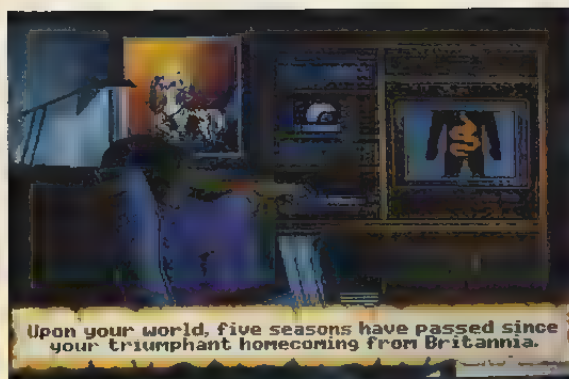
Super!



rung noch mehr Handlungsfreiheit. Umwerfend ist die Detailbesessenheit, mit der die Programmierer ans Werk gegangen sind. Auch wenn man Ultima VI für Wochen und Tage spielt, ent-

deckt man immer etwas Neues. Vorbildlich ist auch die spannende Geschichte, die etwa in der Mitte des Spiels eine überraschende Wende macht. Andere Rollenspiele kommen mit Schwarzweiß-Malerei aus; Ultima ist viel nuancierter. Und hier

liegt die große Stärke des Spiels: Die Story ist einfach klasse. Man rutscht beim Spielen derart in die "Parallelwelt" des Computers, daß man aufpassen muß, nicht völlig darin zu versinken.



Die traumhaft schöne Intro-Sequenz — und sogar die Zigeunerin ist immer noch in ihrem Wagen (MS-DOS/VGA)

und V noch mal tüchtig erweitert. So kann es jetzt passieren, daß Leute Euch Witze erzählen, Frauen mit Euch flirten und Sänger sich nicht von einer Gesangsprobe abhalten lassen. Neu ist eine abschaltbare Hilfsfunktion für Einsteiger. Alle Schlüsselwörter, auf die die Spielfiguren reagieren, werden jetzt in einer speziellen Farbe angezeigt. Das erleichtert die Kommunikation mit den Charakteren doch ungemein. Die Grafik ist immer noch un-

verkennbar "Ultima-like". Alles was zu sehen ist, seht Ihr aus einer Art leicht "schrägen" Vogelperspektive. Im Gegensatz zu den alten Ultimas sind jetzt auch die Dungeons in Vogelperspektive zu sehen. Dafür wurde der Detailreichtum deutlich erhöht. Ein Baum sieht z. B. nun wie ein Baum aus und nicht wie eine Pixelwucherung. Ein Kaninchen ist deutlich von einer Kuh oder einem Hund zu unterscheiden. Am besten kommen die Details

und die Farbenpracht allerdings unter einer VGA-Grafikkarte zur Geltung. Bei EGA, CGA und Hercules sind leichte Abstriche zu machen, aber selbst unter CGA, EGA und Hercules ist die Grafik erstaunlich gut.

In Ultima IV und V waren Dungeons, Dörfer und Städte auf der Landkarte immer als kleine Icons zu sehen. Sobald man einen solchen Ort betreten wollte, wurde die Grafik umgeschaltet und quasi herange-

zoomt. Das gibt es bei Ultima VI gar nicht mehr. Jetzt ist alles eine homogene Fläche: d.h. daß das Spielfeld merkbar größer geworden ist. Neben der verbesserten Grafik wurde auch die Benutzerführung ordentlich aufpoliert. Gab's bei Ultima V noch über 20 verschiedene Tastaturkommandos, reichen bei Ultima VI zehn Icons aus, um sich durchs Spiel zu schlagen. Fast alles kann per Mausklick erledigt werden, nur das Eintippen bei

AMIGA

**Jetzt monatlich
nur 6,50 DM**

**Mehr Informationen, Tests, Spiele
Dreizehnmal im Jahr
Ein Heft gratis zum kennenlernen
12 Hefte zum Super-Abopreis**

IDG
COMMUNICATIONS VERLAG AG

Heute noch ausfüllen und absenden an: IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40

COUPON

Ja, ich will die neue AMIGA WELT kennenlernen. Bitte schicken Sie mir ein Heft kostenlos zu. Wenn mir Ihr Probeheft gefällt, brauche ich nichts weiter zu tun und bekomme die folgenden Ausgaben zum Jahresabopreis von DM 68,— (Schüler/Studenten DM 58,— gegen Nachweis) statt DM 78,— (Einzelpreis DM 6,50 x 12) monatlich frei Haus. Möchte ich die AMIGA WELT nicht weiter beziehen, genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Probeheftes an:

IDG Communications Verlag AG,
Postfach 40 04 29, 8000 München 40

Gewünschte Zahlungsweise:

Bargeldlos durch Bankeinzug: Die Bankeinzugsermächtigung erlischt mit der Kündigung des Abonnements

BLZ _____ Kto.-Nr. _____ Name/Ort der Bank _____

Gegen Rechnung: zahlbar sofort nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten)

Datum _____ Unterschrift _____

Geschäftsadresse ☐ Privatadresse

Name, Vorname _____

Firma (nur wenn Lieferanschrift) _____

Straße, Hausnr., Postfach _____

PLZ _____ Ort _____

Widerrufsrecht:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche bei IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, D-8000 München 40, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs

Datum _____ Unterschrift _____

ALIEN-ATTACKE

Xenomorph

In dem komplett deutschen Action-Adventure "Xenomorph" spielt Ihr einen forschenden Raumschiffkapitän, der sich im geruchlosen Kältetief schlaf an Bord eines alten klapperigen Frachtraumschiffes befindet. Ihr habt Fracht für eine ferne Minenkolonie an Bord.

Leider weigert sich die Kolonie beharrlich, auf irgendwelche Kontaktversuche zu antworten. Also packt Ihr alle lebenswichtigen Dinge ein (Laser, Munition, Raumanzug, Thunfischkonserven und Kaffee) und schaut in der Kolonie nach dem Rechten. Schon bald stellt Ihr fest, daß die Minenar-

beiter ein bißchen zu tief gebuddelt haben. Sie haben etwas äußerst Unangenehmes (und Gefährliches) ans Tageslicht befördert.

Durch rund 25 labyrinth-artige Levels der Minenstation müßt Ihr Euch schlagen, um herauszufinden, was genau passiert ist. Die Grafik und die Benutzerführung (komplette Steuerung per Maus) erinnert an den Rollenspielklassiker "Dungeon Master". Alle Gänge der Kolonie sind in feinsten 3D-Gratik; diese Monster, Items und Türen sind schon auf geraume Entfernung zu sehen. Je nach Level wechselt auch

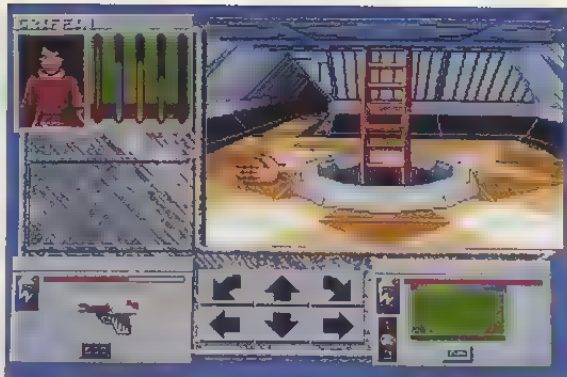
Freunde von handfesten SF-Stories mit einem tüchtigen Grusel-einschlag à la "Aliens" werden "Xenomorph" lieben. Der Science-fiction-Enthusiast findet alles wieder, was zum anständigen Raumfahrerleben dazugehört. Zischende Schotts, Computer,

dicke Laser, schleimige Aliens und verwinkelte Gänge. Sogar unterschiedliche Atmosphären innerhalb der Minenkolonie sind nicht vergessen worden. Wohl dem, der hier einen Raumanzug dabei hat. Die hübsche Grafik (besonders die verschiedenen Ebenen sind toll) wird durch stimmungsvollen Digi-Sound unterstützt und trägt ebenso wie die



vorbildliche Benutzerführung erheblich zum Spielvergnügen bei. Mich hat das tolle Flair von Xenomorph ganz schön in seinen Bann geschlagen. Es gibt aber auch ein bißchen was zu meckern: Das Handbuch ist zwar komplett in Deutsch, läßt einen

aber über eine ganze Reihe von Spielelementen im unklaren. Ein wenig mehr Informationen wären nicht schlecht gewesen. Zum anderen gefällt es mir nicht ganz so gut, daß man mit einer Standardfigur auskommen muß, die nicht befördert werden kann wie in einem richtigen Rollenspiel. Ansonsten ist Xenomorph vorbehaltlos zu empfehlen.



Eine Leiter voraus: Was mag uns in dem unteren Stockwerk erwarten (Amiga)?

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure/Rollenspiel
Hersteller: Interceptor, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 74%

Grafik: 73% Sound: 62%

POWER-WERTUNG: 74%

C 64

nicht geplant

ATARI ST 74%

Grafik: 73% Sound: 62%

POWER-WERTUNG: 74%

MS-DOS

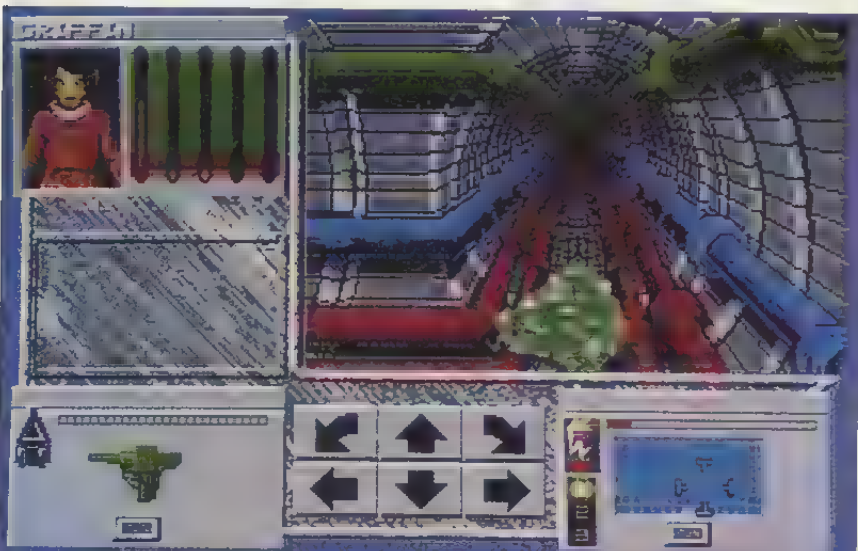
in Vorbereitung

Der erste Gedanke, der mir durch den Kopf schoß, war: "Dungeon Master". Die Grafik gefällt mir wesentlich besser als beim Vorbild. Allerdings haben die Xenomorph-Programmierer auch zwei Disketten zur Verfügung. Nach kurzem Spielen entpuppte sich das Weltraum-Epos als nicht ganz so ausgeklügelt. Was nicht heißen soll, daß man hier wenig zu tun hätte: Karten zeichnen z.B. ist hier



Pflicht. Die einzelnen Ebenen der Minenkolonie sind zu groß und verwinkelt, als daß man immer den Überblick bewahren könnte. Auch sonst gibt es viel zu sehen, Gegenstände auszuprobieren und eine Menge zum Gruseln, wenn man einige Monster

mal genau betrachtet. Ein sehr interessantes Action-Adventure, an dem man eine ganze Weile zu knabbern hat, und das noch so manche Überraschung bringt.



die Grafik, so sieht z.B. der Versorgungslevel mit seinen Röhren komplett anders aus als die Minenebene. Farbige Balken geben Euch auf einen Blick Auskunft über die Gesundheit, Ausdauer, Hunger, Durst und den Grad der radioaktiven Verseuchung Eurer Spielfigur. In einem dicken Rucksack könnt Ihr unterwegs gefundene Items unterbringen. Anstelle der fantasyüblichen Gegenstände gibt's jetzt Laser, Granaten, Batterien, Disketten, Hamburger, Drucklufttüren, Raumanzüge, Bewegungsmelder und Medikamente. mh

◀ Ein schleimiges Alien schleimt sich durch den Röhrenlevel (Amiga)

Gesucht: „Der Hacker“ des Jahres.

Achtung: Intensives Bilden in der West-Datenbank fördert Ihre Gewandtheit. Straffreiheit kann in jedem Fall garantiert werden.

Crack the West!

0 21 59-8 10 08

LAHME LEGENDE

Knights of Legend

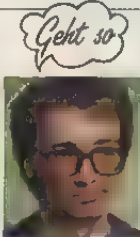
Bei "Knights of Legend" steuert Ihr eine Party mit sechs Charakteren durch das Fantasy-Land Ashtalaera. Ein Poster mit einer Landkarte, das gut zur Orientierung gebraucht werden kann, liegt der Packung bei. Bei der Charakterwahl könnt Ihr Euch zwischen vier Rassen und etwa zwei Dutzend Berufen entscheiden. Davon hängen nicht nur die Charakterwerte ab, sondern auch die Waffe, mit der eine Spielfigur ausgestattet wird.

Euer Rollenspiel-Dasein beginnt in einem Gasthaus mitten in einer Stadt. Hier könnt Ihr ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen und ausgiebig mit den Stadtbewohnern plaudern. Durch Nachfragen kommt man an wichtige Informationen und "Quests". Löst man eine dieser Missionen, wird man reichlich belohnt: Neben Erfahrungspunkten und Gold winkt eine schmutzige Medaille. Je mehr Medaillen Eure Charaktere sammeln, desto besser

wird allmählich der Rang, den sie belegen. Der Hersteller kündigt bereits Zusatzdisketten mit neuen Landschaften an, in denen Euer Heldenhaufen frische Monster vertrimmen und neue Abenteuer bestehen wird.

Das Spiel steckt voller drolliger Details. Ihr könnt z.B. das Bildchen, das Euren Charakter repräsentiert, verändern. Es gibt eine Art Zauberspruch-Construction-Set, in dem Magier individuelle Spells komponieren und benennen können (einen Spruch, durch den Orcs Intelligenz verlieren, könnt Ihr z.B. "Orc-Blödel" nennen). Die Kämpfe gegen Monster sind sehr detailliert und langwierig. In den taktischen Gefechten kann man jeden Charakter individuell auf dem Spielfeld herumschieben. Und damit kein PC-Besitzer vom munteren Treiben ausgeschlossen wird, nutzt die MS-DOS-Version die drei Grafikkarten Hercules, CGA und EGA aus. *hl*

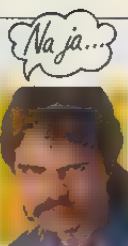
Das stramme Handbuch (140 Seiten) läßt einem zunächst das Wasser im Munde zusammenlaufen. Doch trotz vieler spielerischer Feinheiten ist Knights of Legend eine recht müde Angelegenheit. Der hohe Schwierigkeitsgrad, gepaart mit dem übertrieben langatmigen Kampfsystem dämpft die Spannung. Das ist allenfalls ein Fall für Rollenspieler-Experten. Von der C 64-Version sollte man auf alle Fälle die Finger lassen: Was hier an Disketten-Gewechsel und Nachlade-Pausen zusammenkommt, schlägt alle Negativrekorde. Die PC-Version spielt sich da schon um einiges besser (Installation auf Festplatte dringend vorausgesetzt), ist aber auch recht müde geraten



Geht so

spiel-Experten. Von der C 64-Version sollte man auf alle Fälle die Finger lassen: Was hier an Disketten-Gewechsel und Nachlade-Pausen zusammenkommt, schlägt alle Negativrekorde. Die PC-Version spielt sich da schon um einiges besser (Installation auf Festplatte dringend vorausgesetzt), ist aber auch recht müde geraten

Knights of Legend sieht auf den ersten Blick toll aus und es stecken einige gute Ideen in dem Programm. Aber die Steuerung der Heldentruppe ist trotz Icons und Mausbedienung eine elende Quälerei. Das Kampfsystem ist zwar ganz niedlich gemacht, aber wenn man zum 97. Mal fast eine halbe Stunde braucht, nur um zwei Orks zu verprügeln, dann nervt das ganz heftig. Verdammt ärgerlich ist auch die Tatsache, daß die Helden wohl per Zufall von den verschiedensten Monstern



Na ja...

angegriffen werden: So kann es passieren, daß eine Neulings-truppe von einer Horde mordlustiger, superstarker Riesen einfach niedergewalzt wird. Ein Lichtblick ist das Magiesystem: Die Idee, daß man seine Zaubersprüche selbst umbasteln und sogar mit einem Namen versehen kann, ist genial. Aber das ist auch das einzig Gute an Knights of Legends. Selbst Rollenspielprofis werden den Programmierern dieses "Meisterwerks" einen dicken Troll auf den Leib hetzen wollen

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirkel-Preis: 60 bis 90 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

C 64

17%

Grafik 37%

Sound: 3%

POWER-WERTUNG: 17%

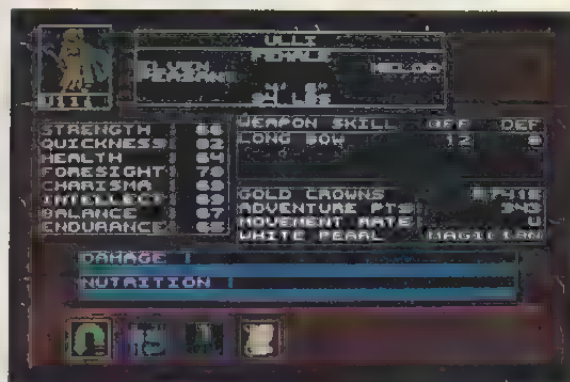
MS-DOS

45%

Grafik: 64%

Sound: 7%

POWER-WERTUNG: 46%



Ein Blick auf die Charakter-Werte (MS-DOS/EGA)

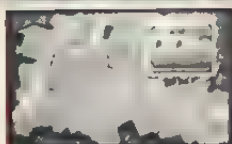


Detailliert geht's dem Knubbelmonster an den Kragen (MS-DOS/EGA)



Die meisten Gebäude in den Städten könnt Ihr betreten (C 64)

Computerfilm mit 15min
Audiokassette im Originalton
Semiintelligente Personen
Icon-gesteuert
Joystick/ Maus kompatibel
Komplett in Deutsch



Berlin im Jahre 1948. Die ehemalige Hauptstadt liegt in Trümmern. Die alliierte Luftbrücke ist die einzige Verbindung West Berlins zur freien Welt. Über die Luftbrücke kommen Lebensmittel, Kohle und... eine Atombombe. Agenten wollen diese der Sowjetunion zuspüren.

"East vs. West: Berlin 1948" ist ein packendes Spiel mit völlig neuem Konzept: In Echtzeit laufen Sie durch die Straßen, befragen Zeugen, verfolgen Verdächtige und sammeln Informationen. Komplex und historisch korrekt, dabei spannend wie ein Thriller. Zusätzlich erwartet Sie ein 15-minütiger Computerfilm, mit Soundtrack auf Kassette.

Natürlich ist die Anleitung und der Spieltext komplett in Deutsch.

**Erhältlich für: Amiga, Atari ST,
PC 3.5" / PC 5.25"**

**Rainbow
***Arts**



East vs. West

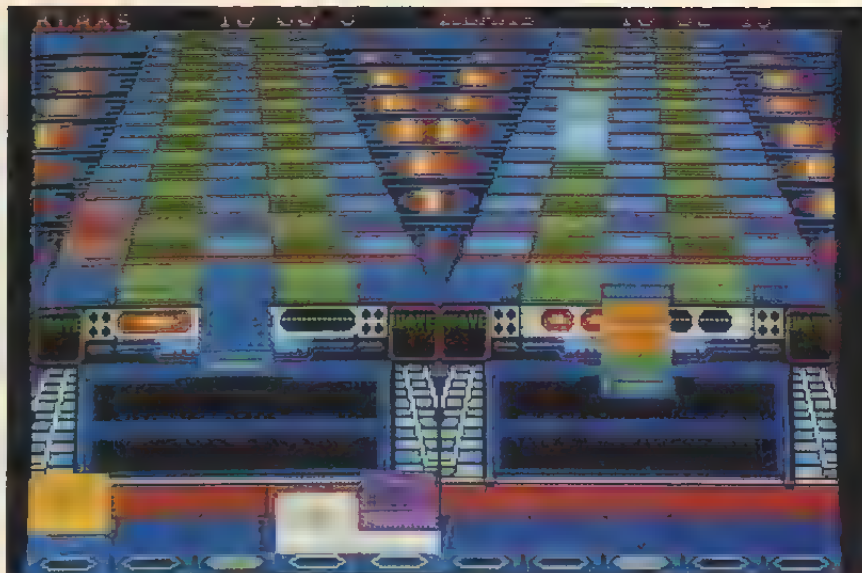
**BERLIN
1948**



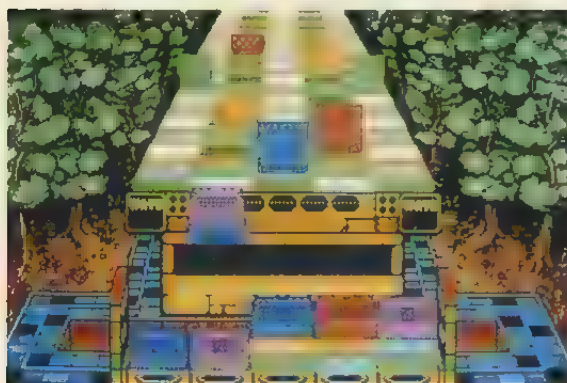
**KANN
DENN KLAXEN
SÜNDE SEIN?**

Klax

Ataris neuer Automat "Klax" ist kaum in den europäischen Spielhallen aufgebaut, da spuckt Tengen schon die Computer-Adaptionen aus. Klax auf Heimcomputer umzusetzen war wohl ein Klacks: Dieser Automat hat recht schlichte Grafik, aber eine besonders reizvolle Spielidee, die entfernt an den Puzzle-Evergreen "Tetris" erinnert.



Direkter Vergleich im Zwei-Spieler-Modus: Wer schafft den besseren Score? (ST)



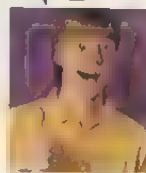
Die Stapel werden immer höher: ein Königreich für einen Klax (ST)

Ihr steuert eine Art Schaufel, die am unteren Ende eines Fließbandes postiert ist. Das Fließband ist senkrecht in fünf Bahnen unterteilt. Am Ende jeder Bahn befindet sich je ein Stapelfeld. Man steuert die Schaufel nach links und rechts, um die Blöcke aufzufangen, die langsam vom oberen Ende des Fließbandes nach unten geklackt kommen. Läßt man ein paar Blöcke auf den Boden fallen, ist das Spiel zu Ende. Sammelt die Brocken also fleißig auf; bis zu fünf Stück passen auf Eure Schaufel. Durch Druck auf die "Flip"-Taste setzt ihr den jeweils obersten Block von Eurer Schaufel in einem der fünf Stapelfelder ab. Jeder Block hat eine von acht Farben. Ziel von Klax ist es, durch das Aneinanderreihen glei-

cher Farben die betreffenden Blöcke verschwinden und die Punkteanzeige damit in die Höhe schnellen zu lassen. Mindestens drei gleichfarbige Blöcke müssen nebeneinander, übereinander oder diagonal plazierte sein, um sie abzuräumen.

Klax ist in Levels aufgeteilt. Um eine Stufe zu schaffen, müßt ihr ein bestimmtes Ziel erreichen, das Euch zu Beginn des Levels verraten wird (z.B. "Baue fünf Klaxe"). Zu Spielbeginn und nach jeweils fünf Levels darf man wählen, ob man ein paar Schwierigkeitsstufen überspringen will. Bei unserer Test-Version war die Musik leider noch nicht fertig. Die Sound-Wertung tragen wir in einer der nächsten Ausgaben nach. *hl*

Seit ich auf der Automatenmesse "Klax" zum ersten Mal gespielt hatte, war's um mich geschehen. Die nächsten fünf Stunden verbrachte ich mit diesem Traum-Spiel — völlig losgelöst von meiner Umwelt. Die Spielidee ist einfach genial und wird mich todsicher auch in mehreren Monaten noch faszinieren. Da jeder Level eine eigene Auf-



gabenstellung hat, nehmen die Herausforderungen kein Ende. Schließlich gibt's noch den Zwei-Spieler-Modus, geheime Warps und andere Feinheiten, die mich auch zu Hause stunden- und tagelang an Klax gefesselt haben. Wenn es einen "Tetris"-Nachfolger gibt, der dessen Suchtqualitäten erreicht, dann ist es mit Sicherheit Klax.



Genial! Klax ist das Beste, was Eurem Computer in Sachen Größelspiele zur Zeit passieren kann. Trotz entfernter Ähnlichkeit zu Tetris ist das Klax-Spielprinzip recht eigenständig und erlaubt hinreißend verzwickte Spieltaktiken. Vom Standard-Klax über Diagonal-Klaxe handelt man sich vor zur hohen Kunst der

Domino-Klaxe: Verschwinden am unteren Stapelende Blöcke, rutschen die oberen nach und ergeben so womöglich neue Klax-Kombinationen. Dieses simple Programm birgt Monster-Spielspaß für Monate. Bei Klax fallen für Schnelldenker Weihnachten, Ostern und Pfingsten auf einen Tag.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen, Zirkapreis: 50 bis 75 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST 99%

Grafik: 53% Sound: —

POWER-WERTUNG: 89%

MS-DOS

in Vorbereitung

NINJA SPIRIT



Die Welt ist
reif für
eine neue, ex-
tremste Arcade-Konver-
sation. Reif für den tapfe-
ren Samurai Tsukikage,
der durch / dynami-
sche Level kämpft. Ein ultra-wei-
ches Parallax Scrolling beglei-
tet Sie bis zum bitteren En-
de. Dann nämlich tief-
fen Sie auf Last War-
lock. Und für den ist
die Zeit schon lan-
ge velf!

AMIGA,
ATARI ST, C64,
AMSTRAD CPC

ACTIVISION

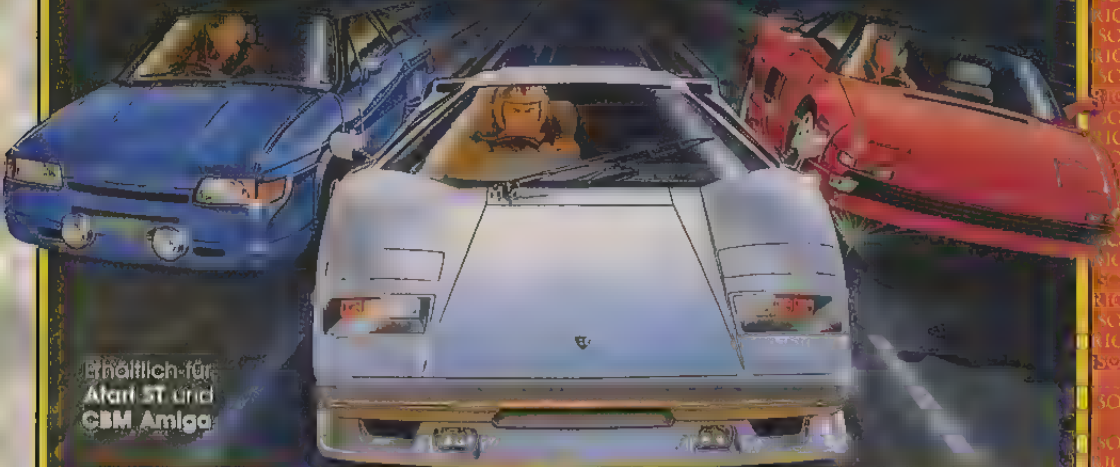
Activision Deutschland
Ein Tochterunternehmen der Mediagen GmbH
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Hietberg

Activision Vertrieb
Soft GmbH Vertrieb
Hauptstr. 70, 4835 Hietberg

NINJA SPIRIT © 1988

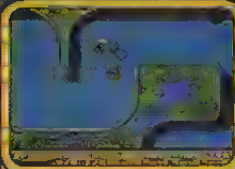
ATARI CORPORATION, LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.

SUPER CARS



Erhältlich für
Atari ST und
IBM Amiga

... mit dem Amiga
1000- und 500-
Modell. Sie können
SUPER CARS in L
... und hier und
... auf dem
... können. Sie können
... und sich an die
... des
... Spiel
... Wohnzimm
... bringen Sie Ihre
... oder Atari S
... und Louren. Am Ende
... gibt. Soft oder Selters?



Amiga Soft

Das Programm

ARIOLA SOFT

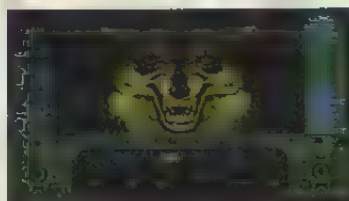
Elvira

mistress of the dark



Als nebenberuflicher Geisterjäger sind Sie für die reizende ELVIRA die letzte Rettung. Doch — Vorsicht: Vor dieser schwarzen Lady kann man nur warnen! Freuen Sie sich auf ein schaurig schönes Stelldichein mit der Horrorqueen aus Amerika!

AMIGA, ATARI ST, PC, C 64



Elvira ®™ are trademarks of Queen "B" Productions

Arvola Soft

LA SOFT ARIOLA S

LA SOFT ARIOLA S

LA SOFT ARIOLA S

LA SOFT ARIOLA S



Metzel, metzel: Zünftiges Hacken in der Unterwelt (Amiga/ST)



Kleiner Mann, großer Gagner (ST)

ROHRKREPIERER-TIGER

Black Tiger

Der grimmige Axt-Kämpfer ist unter dem Spitznamen "Black Tiger" bekannt. Wer wagt zu fragen, woher dieser possierliche Name stammt, bekommt gleich eine Naßrasur mit der Klasse-Klinge verpaßt. Ein solch entschlossener Held wird in dieser Spielautomaten-Umsetzung auch dringend benötigt. Sechs Levels lang wollen Monster besiegt, Abgründe übersprungen und Leitern erklimmen werden. Obergegnen am Levelende sind selbstverständlich inklusive.

Durch Joystickbewegungen laßt Ihr Euren Helden lau-

fen und springen. Mit dem Feuerknopf aktiviert er seine Waffe. Befreit man unterwegs einen netten älteren Herren, schlägt dieser zum Dank seine Zelte auf und bietet Euch bessere Waffen zum Kauf an. Rüstungen für vorübergehende Unverwundbarkeit und Schlüssel gehören auch zu seinem Angebot. Geld — hier bestehen die baren Münzen aus Zennys — gibt's für das Vertrimmen von Monstern oder das Zerschlagen von Schatztöpfchen. Mit den Schlüsseln öffnet Ihr große Schatzkisten, die nicht zerhauen werden können. *hl*

In dieser Mischung aus Action- und Plattformspiel steckt viel drin. Massig Monster, Extras, Schatztruhen und -töpfe sowie verzwickte Levels mit diversen zennyträchtigen Nebengängen machen Lust auf die Tiger-Tour. Merke. Der kürzeste Weg zum Obermonster ist nicht immer der beste. Die Gra-



fik ist sehr schön gezeichnet und steckt voller erbaulicher Farbenpracht. Recht greulich ist das gewaltige Gerucke beim Scrollen. Das Ruckeln ist so heftig, daß man seekrank wird. Viel von der Motivation geht so über Bord.

Black Tiger spielt sich nicht flüssig genug und leidet unter einer unpräzisen Steuerung.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

AMIGA 85%

Grafik: 63% Sound: 34%

POWER-WERTUNG: 45%

C 64

In Vorbereitung

ATARI ST 45%

Grafik: 69% Sound: 36%

POWER-WERTUNG: 45%

MS-DOS

nicht geplant

ACTION SCHNÖRKELOS

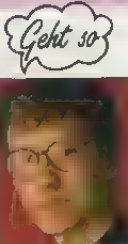
Leavin' Teramis

Während die Mannschaft feucht-fröhlich feiert, besetzen Aliens das Raumschiff "Teramis". Der Captain stellt das Sektglas ab, räuspert sich und befiehlt die Räumung des Schiffs. Alle Crew-Mitglieder besteigen die Rettungskapsel. Bis auf Nigel MacGibbons, der völlig blau in einer Ecke liegt und seinen Rausch ausschläft. Als er erwacht, bemerkt er, daß er nicht nur mit seinem Kater, sondern auch gegen Mutationen zu kämpfen hat.

Sie steuern Nigel, der mit einer kleinen Knarre ausgestattet ist. Er ballert sich

schrittweise nach vorne, um innerhalb eines Zeitlimits am Ende des Levels anzukommen. Dort sitzt breit und fett ein großes außerirdisches Tier, das ungebührlich viele Kugeln auf MacGibbons abfeuert. Wenn man bis dahin Extras (stärkerer Schuß, mehr Leben, mehr Zeit) eingesammelt hat, wird's leichter, dem Knaben zu widerstehen. In Seitengängen des Schiffs findet man weitere Gegenstände. Insgesamt stirbt man in 10 Levels tausend Tode, bevor man das Schiff mit der letzten Rettungskapsel verlassen darf. *al*

Schade. Leavin' Teramis bietet keine besonderen Überraschungen. Zwar ist die Grafik ganz flott und manche Details mit viel Liebe gezeichnet (mit dem Sound kann dagegen ich nicht viel anfangen — Geschmackssache), aber hier fehlt's am definitiv knackigen Spiel-Design. Technisch gibt's kaum was



zu mäkeln, aber das Programm packt einfach nicht. Spätestens nach dem zweiten Level sehnt man sich nach "Xenon II" zurück, da helfen auch die glibbrigen Endmonster nichts. Außerdem fand ich Teramis ein wenig

schwer: Nach dem dritten Level ist bei mir absolut Schluß. Fazit: Durchschnitt.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Thalton, Zirka-Preis: 65 Mark

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

ATARI ST 56%

Grafik: 56% Sound: 48%

POWER-WERTUNG: 56%

MS-DOS

nicht geplant

**Seit Aonen sehnsüchtig erwartet -
jetzt endlich gibt's POWER PLAY
zum Abonnieren!**

★ mit Berichten und
beinharten Tests
von Computer- und
Videospielen

41-777-1

... das
**hypergalaktische
Verwirrspiel**
als
Begrüßungsgeschenk

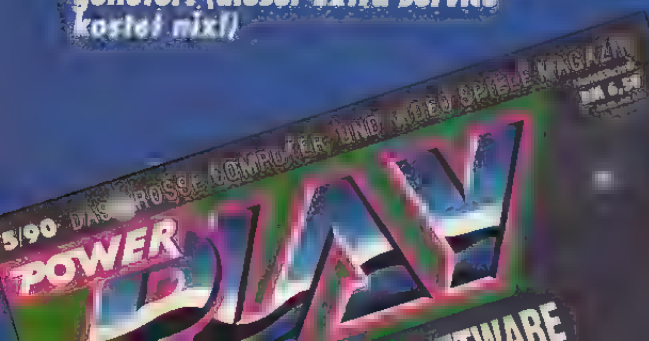
★ neueste Software
auf Herz und
Nieren geprüft

mit Tips & Tricks zu
den schwierigsten
Spielen

und dazu mit noch mehr Vorteilen:

★ den Preisvorteil
★ bequeme Zahlungsweise
★ das Begrüßungsgeschenk
wird mit Lichtgeschwindigkeit
geliefert (dieser Extra-Service
kostet nix!)

...oder wißt Ihr
was
Besseres??!



POWER
PLAY**WETTBEWERB**POWER
PLAY**MITMACH-KARTE**

Frage 1 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 6 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 11 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 16 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 21 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 26 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 2 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 7 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 12 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 17 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 22 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 27 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 3 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 8 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 13 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 18 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 23 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 28 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 4 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 9 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 14 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 19 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 24 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 29 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 5 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 10 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 15 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 20 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 25 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 30 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen.

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen.

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen

POWER
PLAY**JAHRES-ANGEBOT**

1. Ihr bezahlt im Abonnement
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM
für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob ihr
jährlich, halbjährlich oder
vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-
Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet
auch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH
IN DIESER GALAXIS??!



Bitte trägt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und
Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

KOSTENLOS für alle
Power-Play-Leser!
**DER NEUE GRATIS-
KATALOG '90 -
NOCH MEHR
COMPUTER
NOCH MEHR
SPORT!**



**Computer-, Sprach- und Sport-
ferien mit CompuCamp - das
Programm der Superlative:**

- Camps in Süd-, Mittel- und Norddeutschland und - NEU!!! - in England
- 19 verschiedene Computersprach- und anwenderkurse
Von Basic und PASCAL, über
9 (b) verschiedene AMIGA-Kurse bis zu PC
Einweisungen in dBASE IV, DTP und ASSEMBLER
- Computer-Spezialkurse: Hardwarebaseln und DPU für C64 und AMIGA
- 4 verschiedene Englisch-Sprachkurse im neuen
Camp in England - beliebig kombinierbar
mit dem Computer-Lehrplan
- 21 Super-Sportkurse: Auch einzeln buchbar:
U.a. Ski, Snowboard, Bogenschießen, Tennis,
Golf, Windsurfen und der
ORIGINAL «AMERICAN SPORTS» Kurs
- Der Sport-Hit: Das erste Skateboard-Camp
in Deutschland mit internationalen Profi-Fahrern
- Aktivitäten für Einsteiger: Fortgeschrittene und
Könner von 10-18 Jahren **NEU: Erwachsenenkurse**
- Im Frühjahr, Pfingsten, Sommer, Herbst und Winter

... mehr Infor-
mationen im
Gratiskatalog
sofort mit
dieser Karte
anfordern!



Noch schneller geht's
per CompuCamp-Hotline:
040/811081

PLAY LESER - HITPARADE

Gewinn mit POWER PLAY!

Die Teilnahmeverbinderungen finden ihr an hier!

Folgende drei Spiele gewinnen mit der Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Abwender:

Name, Vorname

Alter

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Ja Ich will unbedingt wissen, dass das Computer-Verzeichnis auf meinem Computer immer gratis und unverbindlich zu bekommen ist. **kostenlos**

- ☐ Den großen Hauptkatalog '90 für Schüler und Jugendliche
- ☐ Das Computer-Urteilsprogramm für Erwachsene

Name

Strasse

PLZ / Ort

Teil.

besten Computer-Typ

besten neues en on

NEU Jetzt auch ein Camp in England.
Yeah! Go for it!

POP 550

Bunte Karten an der Perforation herausreißen

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Mark&Tech Verlag AG
Hans-Prinsel-Str. 2

8013 Haar

60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

An

CompuCamp

Gesellschaft für Computerferien und EDV-Ausbildung mbH
Wedeler Landstraße 93
2000 Hamburg 56

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

Eine Traumreise nach Disney-World könnt ihr gewinnen, wenn ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die gewonnen Teilnehmbedingungen findet ihr im Heft. Bitte vergesst nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen - Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,- € (inkl. Versand) zzgl. Porto für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bestätige den Abonnententitel vorab noch durch die Rücksendung der Zusage erfolgt per Post für Bonn. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu dem dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des laufenden Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift
Ich bestätige ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Dieser Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Mark & Tech Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Mark&Tech Verlag AG
Hans-Prinsel-Str. 2

8013 Haar

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Mark&Tech Verlag AG
Hans-Prinsel-Str. 2

8013 Haar

Datum, 2. Unterschrift

01/90 10.05

Zu viel

Ich finde die Umstellung Eures Magazins im großen und ganzen gelungen. Der Aktuell-Teil ist nach wie vor hervorragend, die Hintergrundberichte und Interviews einsame Spitze. Allerdings gibt es auch einige Nachteile. Zum Beispiel finde ich es unpassend, eine Übersicht der 30 besten Spiele für Amiga und ST zu bringen. Derartige sollte in einem Sonderheft abgedruckt werden (mehr Sonderhefte waren auch keine schlechte Idee). Gleiches ist zum Beitrag "Crème de la crème" zu sagen: Im Sonderheft wäre er wesentlich angebrachter. Generell kann man sagen, daß die Vergrößerung des Umfangs auf Kosten der Übersichtlichkeit gegangen ist. Meiner Meinung nach sollte die Anzahl der verschiedenen Rubriken wieder verringert werden.

Florian Kittel, A-Tribuwinkel

Kontra Perforation

Meine Urteile zu einzelnen Teilen der POWER PLAY 3/90: Seite 1 bis 38 — ich bin begeistert! Die Rubriken in diesem Teil des Heftes ja so lassen. Power-Tests: Die Ganz- oder

auch Mehrseiten-Tests sind gut gelungen. Bei den halbseitigen und den Mini-Tests habe ich das Gefühl, daß sie manchmal etwas zu kurz kommen und dadurch die Qualität dieser Artikel mindert. Ist aber nicht besonders schlimm. Daß man einigermaßen zwischen den einzelnen Spielarten aufgeteilt hat (z.B. zuerst Rollenspiele), solltet ihr auch beibehalten. Die Power-Tests könntet ihr also so lassen.

Musik, Bücher, Filme — weg damit! Braucht kein Schwein. Dafür gibt's einschlägigere Magazine. Mein Tip: Richtet statt dessen lieber ein paar Seiten für Brettspiele (z.B. Rollenspiele & Co), Postspiele und interessante Bücher ein, die vielleicht schon zu Spielen verarbeitet wurden oder werden könnten. (z.B. Adams, Gibson, Tolkien, AD&D, usw.).

Power-Tips — Was tut ihr? Warum glaubt ihr, jemand möchte die Power-Tips aus dem Heft rupfen? Wenn ihr schon etwas zum Rausnehmen im Heft haben wollt, dann bitte auf ordentlichem Papier! Noch besser: Vergeßt die Perforation und stellt lieber z.B. alle sechs Monate ein alphabetisch geordnetes Inhaltsverzeichnis aller Power-Tips zusammen. Die Hall

of Fame könnt ihr rausnehmen. Sie ist ziemlich uninteressant. Wie wäre es, wenn ihr jeden Monat ein Spiel vorgebt, und die Spieler dann dafür ihre High Scores einschicken. Das könntet ihr dann wunderbar mit der Rubrik "Player's Guide" verknüpfen. Das Clue Book finde ich toll. Weg mit diesen idiotischen Komplettlösungen. Noch'n Vorschlag: Richtet doch eine Rubrik ein, in der auf günstige Softwareangebote von Händlern aufmerksam gemacht wird.

Michale Scheuner, Grafstheim

Grätziges Grün

Als ich das Heft 3/90 in die Hände bekam, schaute ich natürlich gleich gierig hinein und war sehr überrascht. Das ganze Heft war neu. Positiv ist, daß die Tests eine schönere Ordnung haben. Auch die verschiedenen Farben finde ich nicht schlecht. Doch da komme ich gleich auf einen für mich negativen Punkt zu sprechen. Wenn man sich die Seite 46 anschaut und sich den Test von "Blue Angels" durchliest, bekommt man doch Kopfschmerzen. Das Grün ist doch viel zu aggressiv. Ihr müßt unbedingt "weichere" Farben nehmen. Daß die Power-Tips nun zum Herausreißen sind, finde ich super. Jetzt kann man sie richtig einordnen und man hat sie in Null Komma nichts zur Hand, ohne die ganzen Hefte herausziehen zu müssen. Dafür habe ich allerdings einen Vorschlag: Alle 6 oder 12 Monate solltet ihr eine Gesamtübersicht der einzelnen Spielhefte einbringen. Ansonsten bringt das Ganze überhaupt nichts, denn man sucht sich ja dumm und dämlich, bis man die richtige Seite des richtigen Hefts gefunden hat. Der neue Bewertungskasten ist ein guter Einfall. Jetzt kann man das Ganze besser überblicken. Doch ich finde, ihr könntet ruhig einen Teil des alten mit übernehmen. Was ich meine, sind die Disketten, Joysticks und die Geldstücke bzw. den kurzgefaßten Schwierigkeitsgrad. Daß ihr die Rubrik "Musik, Bücher, Filme" eingebracht habt, finde ich nicht schlecht, doch solltet ihr es auf den zwei Seiten belassen.

Oliver Schulz, Wiesloch

Vier Fragen

Zuerst möchte ich Euch ein großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen. Ich kenne keine bessere und aktuellere Computerzeitschrift. Ich lese die POWER PLAY schon seit längerem und habe schon immer darauf gewartet, daß sie als einzelnes Heft erscheint. Im allgemeinen hat sich Euer Magazin stark verbessert. Die Steckbriefe sind viel übersichtlicher als die alten Bewertungskästen. Auch die Möglichkeit, die Tips jetzt abzuheften, kommt mir sehr gelegen. Das einzige, das ich kritisieren muß, sind die zwei Seiten mit Filmen, Büchern und CDs. Ihr solltet einfach nicht zu viel machen. Testet weiter Spiele, stellt Hitparaden auf, und die Welt ist zufrieden. Jetzt habe ich noch einige Fragen:

1. Gibt es zum Spiel "Hero's Quest" eine deutsche Anleitung?
2. Sind die AD&D-Rollenspiele ("Curse of the Azure Bonds", "Pool of Radiance", "Champions of Krynn" ...) für den Amiga erhältlich?
3. Wo liegt der Unterschied zwischen AD&D und Dragon Lance?
4. Ihr habt in der Ausgabe 1/90 dazu aufgerufen, das Spiel des Jahres zu wählen. Doch bis jetzt konnte ich in keiner Ausgabe die Auswertung entdecken. Wo ist sie?

Alexander Greger, München

1. Zum Spiel Hero's Quest gibt es keine deutsche Anleitung.
2. Die Amiga-Versionen sind noch nicht erschienen.
3. AD&D ist eine ganze Rollenspielserie und Dragon Lance ein Szenario der AD&D-Reihe.
4. Die Auswertung ist nicht vergessen, sie folgt in einer der nächsten Ausgaben. up

Ideale Lösung

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu ihrer Entscheidung, POWER PLAY aus dem Beilagendasein wieder als eigenständige Zeitschrift neu ersehen zu lassen. So wohltuend sich Ihre Zeitschrift hinsichtlich Konzept, Gliederung, Aufmachung und nicht zuletzt Druckqualität von Ihren Konkurrenzprodukten abhebt, so sehr freue ich mich auf mehr Inhalt, mehr Bildschirmfotos, mehr Tests. Nun möchte



Feurige Fan-Grüße von Jürgen Mönig aus Peissenberg

COMPACT-DISC



Lloyd Cole

Von der finsternen Kinderschreck-Miene, mit der Lloyd Cole einem von der Hölle seines neuen Albums aus mustert, sollte man sich nicht abschrecken lassen. Seine hochkarätigen, melancholischen (aber nie trügnen) Songs sind stilistisch zwischen Pop und Folk angesiedelt. Zum Seufzen schön die Single "No Blue Skies", hartnäckig eingängig "Undressed" und bei "Sweetheart" geht's richtig rockig zur Sache. Auch ohne seine alte Begleitband The Commotions ist Cole zu prächtiger Form aufgelaufen. *hl*

Polydor 841 907-2
52:25 Minuten/13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC

Basia: London
Warsaw New York

Die gebürtige Polin Basia (Sängerin, Songwriterin und Produzentin in Personalunion — zusammen mit Danny White) knüpft musikalisch nahtlos an ihr Erstlingswerk "Time and Tide" an: Beschwingte Popmusik im Wechselbad mit eingängigen Samba Rhythmen, angereichert mit einer Messerspitze Disco-Sound. Teils erfischende Kompositionen und ihre geschulte Stimme retten Basia vor dem Abdriften in allzu leichte "Stock/Aitken/Waterman"-Gefilde. *mg*

Epic 463282 2
42:41 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT-DISC

Restless Heart:
Fast movin' Train

Bei Cowboyhüten auf dem Cover zuckt der Rockfan zusammen: Unverdünnte Country-Music-Heimeligkeit scheint angesagt zu sein. Doch die US-Formation Restless Heart bewegt sich geschmeidig in der Grauzone zwischen Mainstream-Rock und modernen Country-Songs. Die zehn Stücke ihres vierten Albums sind zwar alle unverschämte kommerziell, aber handwerklich blitzsauber eingespielt. Das gefühlvolle Titelstück ist ein guter Anspelt. *hl*

RCA 9961-2-R (USA)
35:39 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC

Shawn Colvin:
Steady On

Shawn Colvin ist ein Geheimtip für Fans von melodischen, gesangsbetonten Songs im Stil einer Tracy Chapman oder Tanita Tikaram. Wer gefühlvolle, aber engagiert vorgetragene Lieder schätzt, der wird die Folk getränkten Songs auf "Steady On" mögen. Im direkten Vergleich zu oben genannten Mitstreitern würde ich dem Album von Miss Colvin sogar den Vorzug geben — nicht nur wegen ihrer geschmeidigeren Stimme. *mg*

Columbia CK 45209 (USA)
42:41 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieltests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem **niederschmetternden mangelhaft**. *mg*

COMPACT-DISC

BRUCE WILLIS
FIGHTER 2040 R.A. BURNER

Bruce Willis: If it
don't kill you, it just
makes you stronger

Als sich Bruce Willis den Titel für seine zweite Platte ausdachte, muß er an seinen Kinohit "Stirb langsam" gedacht haben. Der ruppige Bruce präsentiert sich auch als Musiker von der rauhen Seite. Es dominiert eine eingelegte fette Rhythm & Blues-Songs. Voller Elan schmettert er einen Adrenalin-Anheizer nach dem anderen ins Mikrofon, kurzzeitig unterbrochen durch ein paar Balladen. *mg*

Motown ZD72680
46:49 Minuten/12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC

Future Wars:
Time Travellers

Das französische Softwarehaus Delphine hat die Musik zum Spiel "Future Wars" im Plattenstudio kräftig aufgepeppt und auf eine CD gebannt. Die flotte Synthesizermusik hört sich überraschend gut an. Zur Klasse eines Jean Michel Jarre ist es für Komponist und Arrangeur Jean Baudlot freilich noch ein weiter Weg. Im Moment kann man die "Future Wars"-CD nicht im Handel kaufen. Interessierten wenden sich bitte direkt an Delphine in Frankreich. *mg*

Delphine 174212-2
25:05 Minuten/11 Tracks
POWER-WERTUNG:
Für Fans

Enfant terrible" und Bürger-schreck war der mittlerweile verstorbene französische Zeichner Reiser. Der Sessel Verlag hat sich seines Nachlasses angenommen und nun das Buch *Tierleben* herausgebracht. Es ist wahrscheinlich das Bösartigste und Gemeinste, was je über Tiere geschrieben wurde. Für alle anspruchsvollen Leser mit dem Hang zum Exzentrischen ein Feuerwerk und solche, denen Brehms *Tierleben* schon immer zu brav war

Neben Frankreich und Belgien mausert sich Spanien langsam, aber sicher zu einem der interessantesten Comic-Länder. Im Carlsen-Verlag erschien jetzt die Geschichte des Weltenbummlers **Dieter Lumpen** von **Ruben Pelljero** und **Jorge Zentner**. Der Held ist Reisender zwischen Griechenland und Indien. Er gerät immer wieder in brenzlige Situationen, aus denen er à la "Indiana Jones" immer nur knapp entkommen kann. Das Album ist nicht typische Abenteuer-Dutzendware, sondern vielmehr ein Versuch über Moral und Unschuld. So spielt er rus-

Comic NEWS



Statt Indy: Dieter Lumpen auf Tempelsuche

sisches Roulette, um seine Spielschulden loszuwerden; er gewinnt, muß aber einen alten Mann ermorden, der ihm zuvor das Leben gerettet hat. Oder er überläßt seinen besten Freund im indischen Urwald dem sicheren Tod, um sich mit einem Vermögen an Edelsteinen davonzumachen. Dieter Lumpen ist sicher eines der interessantesten Comicwerke der letzten Zeit, spannend, witzig und intelligent.

Ein Held der ganz anderen Art ist Sir Micky Loverose, Hauptfigur des Bandes **Garten der Lüste** von **Will und Steven Desberg**, erschienen im Rainer Feest Verlag. Er ist im besten Larry-Stil verzweifelt auf der Suche nach der großen Liebe. Moral hat für ihn so gut wie gar keine Bedeutung; sein Lebensinhalt besteht aus der Suche nach der richtigen Gefährtin. Diese Suche wird so witzig erzählt, daß die Odyssee vergangenes Jahr den Preis für das beste humoristische Comic-Album erhielt.

Ein weiterer untypischer Held ist der Franzose Napoleon Bonaparte, der in dem Album **Endstation Gulag** des Künstlers **Dimitri** eine volkseigene Gurke dem Genossen Iwan überbringen soll. Wegen eines vermeintlichen Diebstahls lernt der pflichterfrige Wahl-Russe Sibirien von seiner trostlosesten Seite kennen. Er wird in ein Arbeitslager gesteckt. Dort erhält er schnell Sonderstellungen; vor allem wegen seiner — aussichtslosen — Bemühungen, das Gulag ans Pariser Metronetz anzuschließen. **Endstation Gulag**, erschienen bei comicplus, ist eine amüsante Geschichte mit ironischen Untertönen.

Ein weiteres postnukleares Science-fiction-Epos legte der Carlsen-Verlag mit der neuen Serie **Gord — Planet der Geächteten** vor. Die Erde wurde nach einem alles zerstörenden Desaster für unbewohnbar erklärt und dient nur noch als Sträflingsplanet. Der natürlich unschuldige Held kämpft sich tapfer durch die Unannehmlichkeiten — die Geschichte ist ganz ansehnlich gezeichnet.

Im Hethke Verlag erscheinen außerdem zahllose Superhelden-Comics (**Superman**, **Batman**, **Gerechtigkeitsliga** und **Teen Titans**). Wer diese Figuren mag, wird sich sicher an den schön ausgestatteten Alben freuen.

Eric Hegmann/al

POWER TIPS

Heft 5/90



**Heraustrennen
und sammeln!**

Verstehen Sie
kein Kwasine-
sisch?
Versuchen Sie's
mit der Starflight
II Lösung

Und noch mehr Power Tips:
Ab sofort gibt's Monat für
Monat 32 Seiten voll mit Lö-
sungshilfen, POKEs, Karten,
Cheats und Tricks. Diesmal
werden die Sierra-Spiele be-
sonders intensiv behandelt; al-
le anderen sollten ebenfalls auf
ihre Kosten kommen. Viel Spaß
und schreibt weiter so fleißig!
Dem "Tip des Monats" winken
500 Mark!

af

Power-Tips

Computerspiele Tips

Starflight	56
Police Quest II	57
X-Out	59
Star Command	59
Rings of Medusa	60

King's Quest	60
North & South	63
Chaos strikes back	64
Goldrush	64
It came from the desert	68

POKE, Ecke Chase H.Q.	
Stormlord, Super Wonderboy	
In Monsterland, Strider, Battle	
Squadron, Switchblade	68

Videospiele Tips

Wizards & Warriors, Altered	
Beast Orayne, Double	
Dragon, Super Thunderblade,	
Shinobi, Power Strike, Super	
Shinobi, Rampage, Puzzle	
Boy	69

Mr. Hel, Blue Lightning, Altered	
Beast, Alex Kidd in High	
Tech World, Wonderboy II:	
Goonies II, Herzog 2	71
Wonderboy III	72

Frisch gelöst

Chaos strikes back —	
Teil II	73
Starflight, Teil III	78
Mannhunter II	82

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

den Dweenie nach 5/91/211. Alle Single Leafs verkaufen und Nutripods für etwa die Hälfte des Erlöses kaufen. Weiter nach 54/195. Oily Spore Bushs verkaufen und Godmasks sowie Nutripods einkaufen. 2/38/190 anfliegen und Kolonisierung empfehlen. Bei allen Dweenieencounters Informationen, vor allem allgemeine und solche über die Vergangenheit sammeln. Unbedingt auf das Angebot zum Tausch der Nid Berries eingehen, man bekommt Shyneum dafür. Weiter zum System 2/152 und den entsprechenden Planeten zur Kolonisierung empfehlen.

— Die Nutripods auf 7/151 verkaufen und mäßige Mengen an Data Crystals erwerben. Über Fluxes 4/155 und 25/150 nach 28/78 und dem dort befindlichen Gorzek einen Besuch abstatten (im Orbit des dortigen Glasplanetes).

— Der Communication Officer sollte sich über Gorzek selbst und die Vergangenheit informieren lassen. Weiter zum Ta-

delou-Eshev-Homeplaneten, einen Teil der Godmasks und die Pop Berries an Bord verkaufen und den wichtigsten System Scanner erwerben.

— Nächste Station ist der Tandolou-Eshvara-Homeplanet 2/35/69. Restliche Godmasks (die hier meistens mehr erbringen als bei den Eshev) verkaufen und allen lieferbaren Tand Happy Juice einkaufen.

— Jetzt den Starport anfliegen und alles noch verfügbare Geld in Ausrüstung und Ausbildung investieren. Es gilt nun, die nur von Fremdrassen erhältlichen Items zu erwerben. Die meisten der dringend benötigten Dinge gibt es nur gegen bestimmte Handelswaren, die mit einem Stern in der im Orbit abfragbaren Handelswarenliste gekennzeichnet sind. (Siehe Liste der gehandelten "specialty trade goods", es wird einem auch allerlei Unverkäufliches angeboten.) In den Regionen, in denen wir uns bis jetzt aufgehalten haben, waren eigentlich keine Kämpfe zu erwarten.

— Wenn man Pech gehabt hat, ist man vielleicht auf Spemins gestoßen, die eine unterwürfige Haltung erwarten und als Tribut huldvoll entweder ein Viertel oder die Hälfte des an Bord befindlichen Shyneums entgegennehmen. — Alternative: zurück zum letzten abgesicherten Spielstand. Solange man noch keine Psycho Probe hat, ist die beste Lösung bei allen Encounters meist die Flucht. Den Spemin kann man allerdings nicht entkommen, weil sie über Legkh Battle Jumper verfügen.

— Die Vorbereitung für die Handelskarriere beginnt mit einem Flug zu den Teelven. Hier wird der Tand Happy Juice verkauft und das unbedingt erforderliche Livelong erworben. Der Aufenthalt in 125/95 muß so kurz wie möglich sein, wenn man einen Human an Bord hat. Zeit für Lifeformsammlung hat man keine!

— Ein kleiner Hinweis nebenbei: Wenn man auf einem Planeten die Position eines Trade Centers endlich auch gefun-

den hat, sollte man sie notieren. Bei einer weiteren Landung ist sie meist gleich.

— Von 125/95 über den Flux 105/74 weiter, am Endpunkt des Fluxes sind auf kleinstem Raum nicht weniger als neun Fluxes konzentriert. Vorsichtig hinausmanövrieren! Die jetzt eingeschlagene Route hängt vom Zeitpunkt im Monat ab. Es sollte möglichst ein Tag zwischen dem 21. und 30. Monats-tag sein, um bei den Kher (214/178) eine Psycho Probe zu erwerben und auch, um Dreamgrids einzukaufen. Weiter zu 184/148 Field Stunner und Mip Fur besorgen. Dann zu 203/106, Harmony Stones erwerben, dafür bei 201/105 Blue Ale einhandeln, wieder nach 203/106 zurück, um endlich zu bekommen, was wir eigentlich haben wollten: Grow Goo. Nur gegen diese Substanz rücken die Draffia Bastionen. Planetary Teleporter heraus, den gibt es also im System 242/162.

— Über den Flux 249/140 geht es zu den Humna-Humna nach

NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG

MÜNCHEN-CITY

Das Videospiel-Fachgeschäft

Neuheiten

Sonderangebote

Zubehör



Nintendo Game Boy

ATARI LYNX



16-Bit-Megadrive

Versand oder im Laden erhältlich

U-BAHN-HALTESTELLE

Giselastraße (U3, U6)

Markus Will, Giselastr. 10, 8000 München 40, Tel. 089/395190

216/45. Gegen geringe Mengen Livelong, der Rest wird noch benötigt, wird ein Flux Scan erworben.

— Jetzt fehlt nur noch der Encounter Sacan, den es gegen Livelong bei den Humna Humna bei 237/88 zu erwerben gilt.

— Das nächste Spielziel ist es, möglichst schnell ein Kapitalposter von etwa 700000 bis 800000 S.P. zu erreichen und sich bei Encounters die notwendigen Informationen zu verschaffen, was man dann mit vollausgerüstetem Schiff eigentlich machen kann oder soll.

— Ist man dann soweit, geht es in die Vergangenheit. Sie wird durch Passage des Wormhole erreicht; worauf zu achten ist, haben die Arla längst erzählt. Die Shieldings Class 5 müssen während des Durchtritts eingeschaltet sein. Treibstoffvorrat mindestens 150 m³.

— In der Vergangenheit sieht alles anders aus, ständig erfolgen Attacken von unbekannten Schiffen, die Psychic Probe kennt meist nur die Farbe Rot. Handel läßt sich auch keiner treiben, das auffallendste ist jedoch, daß die große Wolke fehlt. Damit besteht auch die Möglichkeit, schon auf der Starmap alle Sterne zu erfassen, die ansonsten von einheitlichem Grün versteckt wurden. Auf den Planeten der Lowar finden sich versch. edle Hinweise über die abgelaufenen Ereignisse, die entscheidenden Hinweise kommen jedoch von den Dwoenle hier in der Vergangenheit.

— Spielentscheidendstes, ob es gelingt, das Legrätsel, welches an die Dwoenle übergeben wurde, zu lösen. In dem Rätsel wird das Sternensystem eindeutig angegeben. Es wird ein Hinweis gemacht, daß auf dem gesuchten Planeten auch Lifeforms zu finden sind. Auch die genauen Koordinaten, an denen der Transmitter Key zu finden ist, werden, leicht verschlüsselt, angegeben.

— Mit dem Transmitter Key läßt einen der Guardian auch zu den Halls of Memory vordringen, wo endlich die Informationen über die Leghtechnologie übergeben werden. Man bekommt außerdem noch die eine Hälfte der Uhl Weapon und ein Paar S.P. Die Auswertung der Daten muß allerdings in Starport erfolgen.

Dorthin zurückgekehrt, kann man sich nach dem Einbau der Spezialausrüstung in jedes Encounter wagen. In jedes außer einem

LISTE DER GEHANDELTEN (!) SPECIALITY TRADE GOODS					
POSITION	BEZUGNER	SELL	BUY	BUY LIFEFORMS	AMERIKANS
1	1/24	LIEL VADISK	DELIGHTFUL FUNGUS CHEMS	STICKY FRUIT, GREEN SLOB RUNNING FUNGUS GREEN BALLOON	
2	7/151	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG*, NUTRIPODS	
3	12/158	CHICHA	NO TRADING		
4	12/205	DMEHLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	PEACOCK TREE, SCALY BLUE HOPPER HOT FUNGUS, YELLOW HUGGER
5	29/74	TANDELOU ESHEV	SYSTEM SCANNER (GEGEN GODMASKS)	GODMASKS*	POP BERRY PLANT
6	35/69	TANDELOU ESHWARA	TANDEL. HAPPY JUICE	GODMASKS*	STICKY FRUIT, ELECTRIC BALLOONS GREEN SLOB
7	54/104	TARN	SCREECH HARPS	SINGING BEETLES	GREEN SLOB
8	54/195	DMEHLE	GODMASKS, NUTRIPODS	AMUSOBALLS	OILY SPORE BUSH BREATHING CACTUS YELLOW HUGGER, SPINDLING CRAB
9	64/6	HOE	SCREECH HARPS		SINGLE LEAF, MIREL SNAKE PURPLE SCREECHER HUMANOID HOPPER, VACUUM SLUG
10	91/211	DMEHLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	STINKING CONE
11	98/37	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG*, DELIGHTFUL FUNGUS CHEMS	
12	106/73	DERSCHE	NO TRADING		
13	125/95	TEELVEE	LIVELONG, SINGING BEETLES	TANDEL. HAPPY JUICE,	NO BARTERING
14	131/7	WELSONS	CHARM BABIES		
15	159/30	G NUNE	PHASE INDUCTORS	DATA CRYSTALS	
16	161/53	DJASON	AMUSOBALLS, FIRE GEYS	CHARM BABIES*	BRASS HARPONER HOT FUNGUS BRASS HARPONER
17	181/197	NATRACH	IMPORTANT SECRETS	DREAMGRIDS, MIP FUR	BLACK ACID SQUARTER, GREY ANEMONE, GLOWING SPINNER HANDLING CHANDELIER, NIVE TEILWEISE KEIN PLANT, FUNKE. TREE
18	184/148	AEPIYIAEO	FIELD STUNNER (NUR GEGEN DREAMGRIDS), MIP FUR	DREAMGRIDS*, DATA CRYSTALS	HANDLING CHANDELIER, NIVE TEILWEISE KEIN PLANT, FUNKE. TREE
19	199/82	CH-G-TSS-T	SHIMMER CLOTH		
20	201/105	HGA-SENG-KLER	BLUE ALE (NUR GEGEN HARMONY STONES)	HARMONY STONES*, MIP FUR	OILY SPORE BUSH STINKING CONE HUMANOID HOPPER
21	202/105	HUMNA HUMNA		LIVELONG*, DELIGHTFUL FUNGUS CHEMS	PURPLE SCREECHER SANDPIT STALK
22	203/106	HGA-SENG-DIUL	GROW GOO (NUR GEGEN BLUE ALE), HARMONY STONES	BLUE ALE*	PULSATING GURRY
23	214/149	JOR	NO TRADING		
24	214/176	JOR	NO TRADING (NUR BIS 10. MONATSTAG) DREAMGRIDS, PSYCHIC PROBE DATA CRYSTALS		FUR TREE, PLANT BIRD
25	216/45	ARLA		DATA CRYSTALS	FUR TREE, PLANT BIRD
26	237/41	HUMNA HUMNA	FLUX SCAN (GEGEN LIVELONG)	LIVELONG*, PHASE	RUNNING FUNGUS, POISON GLIDER HILL RAT, GREEN SLOB, ROCKET NELON PARACHUTE SPIDER
27	237/88	HUMNA HUMNA	ENCOUNTER SCAN (GEGEN LIVELONG)	INDUCTORS LIVELONG*, PHASE INDUCTORS LIVELONG*, FIRE GEYS	RED PUFF HART SANDPIT STALK, PLANT BIRD
28	239/215	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG*	PSYCHIC BLASTER,
29	242/164	DRAWFA BASTII	PLANETARY TELEPORTER (GEGEN GROW GOO)	GROW GOO*	NO BARBERING!

Die offizielle galaktische Preisliste, Schmuggelgüter sind nicht dabei

Wo ist der 2. Teil der Uhl Weapon? Man sollte, wenn man nicht durch Zufall darauf stößt, Gorzak um Rat fragen. Mit dem 2. Teil der Waffe gilt es nun dem Ofspring des Lhls in der Gegenwart des Garas zu machen. Zwei Blasto Pods muß man allerdings schon mitnehmen, wenn man sich aufmacht. Wo er sich versteckt

hat, hat man vorher natürlich längst entdeckt, als man ein wenig Shyneum schürfen wollte. Im Kampf mit dem Uhl müssen die Blasto Pods so eingesetzt werden, daß möglichst viele der Begleitkräfte vom 2. Blasto Pod auch endlich ausgeschaltet werden. Dazu muß man ein wenig manövrieren. Der Rest der Begleitflotte wird

dann mit Legkh Battle Jumper und Plasma bots ausgeschaltet. Die Uhl weapon wird sicher nicht versagen.

— Soweit gekommen, macht man dann die überraschende Erfahrung, daß das Spiel vom Computer als beendet betrachtet wird, leider!

up

WICHTIGE BESRIFFE UND KOORDINATEN

Anomaly	214/110 Zeitort welches in die Vergangenheit, "Past", den Zeitraum vor etwa 900 000 Jahren führt
Blaue Piste	spezielle hochwirksame Bomben, die für den Endkampf mit dem Uhl erforderlich sind
Dele Cube	Datenspeicher mit dem gesammelten Legit-Wissen
Elder Esh	Name des gestrandeten Lunar-Raumschiffes
Elbesh	Lunar-Planet, Position 4-84/ 76
Fallen Star	Cluster des IDS/17
Gas silu	wacht die Besatzung betrunken
Guardian	Wachschiff beim 2. Planeten von 31/219, bewacht die letzte Legit-Zeitlinie (in Past), passieren nur als der Transmitter Key möglich
Gorzel	Satellit bei 29/78, Informationsquelle über Pastdecks
Hells of Memory	Position 26 5/535 E auf 2-3/219; Ort, wo das gesamte Legit-Wissen gesammelt wurde
Humming Rock	Lifeline auf 1-106/14
Hook	Formation bei 55/190
Hooplsh	Planet in System 181/81, von Sowien erobert
Jump Pod	zum Preis von 20 000 SP erhältliche Sprungvorrichtungen: reines G.D.-Spiel, ob man in der Nähe des gewählten Zielortes landet oder nicht
Legit Battle Jumper	ermöglicht Sprungvorstände während Raumkämpfen, auch in Speerbesitz, der Grund weshalb man des Sprungs nicht entkommen kann
Legit Riddle	ROUND A STAR OF FALLEN FOUR IS A WORLD OF HUMMING STONES THERE WHERE NOTHING MEETS NOTHING THE TRANSMITTER KEY AWAITS OUR RETURN Cluster 105/17 1-106/14 Koordinaten 0 5/ 0 4
Mineral Drone	Gerät, welches auf Planeten selbsttätig große Mengen 300 ml Erde für sammeln kann, einstellbar auf gewünschte Erdsorten
Moss, Volcanic Thing	ein Stückchen grünen Glases, welches den Reisendendrive zwischen den Tendeau, Eschey und Eschere beendet
MMA Song Cluster	bei: 202/05
Past	etwa 900 000 Jahre in der Vergangenheit
Planetary Teleporter	ermöglicht den Rücktransport des Terrain Vehicle zum Raumschiff
Shoreline Planet	117/181, Landung dort in der Gegenwart nicht möglich
Tropez Cluster	bei 104/74

Ohne diese Tabelle sucht man stundenlang den Weltraum ab

Police Quest II

Markus Steinwandel aus München hat das Sierra-Adventure "Police Quest I" gelöst und hält mit seinen Tips nicht hinterm Berg.
— Immer wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio benutzen.
— Vor verlassen des Autos das Handschuhfach öffnen, die darin befindliche Karte umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden.
— Mit dem Schlüsselbund in

die Polizeistation und aus der "storage bin" das wichtige "field kit" holen.
— Am Schreibtisch in der Homicide-Abteilung einen Blick in den Korb werfen und die Schubladen öffnen. Nach Lesen des Liebesbriefes die Brieftasche an sich nehmen und gründlich durchsuchen. Nach einem Blick auf das Schwarze Brett sofort Schießübungen folgen lassen, sicherheitshalber gleich noch die Dienstautoschlüssel mitnehmen. Ein exaktes Justieren des Revolvers erreicht Sonny durch Betrachten des

von ihm angerichteten Schadens an der Zielscheibe, Ohrenschützer nicht vergessen. Ausgerüstet mit Ersatzmunition besorgt Sonny auf Anweisung ein Foto von Bains aus dem Aktenschrank und beginnt seine Ermittlungsarbeit sinnvollerweise im Gefängnis.
— Vor Betreten des Gefängnisses die Waffe im Schließfach einschließen und Polizeiausweis vorzeigen. Nach Fluchtauto, Bains, Pate und Zeugen fragen.
— An der Oak Tree Ma. das Auto rechts vorne näher betrachten. Nach Öffnen der Beifahrertür etwas "fingerprint powder" auf das Handschuhfach auftragen, bevor eventuell vorhandene Abdrücke durch Öffnen des Faches zerstört werden. Beladen mit Beweismaterial Zeugen vernehmen und Radio benutzen.
— An der Cotton Cove die ängstliche Joggerin vernehmen. Nach erfolglosem Schußwechsel mit Bains (Cops sterben einsam...) benutzt Sonny nach dessen Verfolgung erst einmal wieder das Radio.
— Bei nachfolgender Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt Sonny neben Schleißen Blut und Fußabdrücke, die er zur Beweissicherung an sich nimmt. Gute Fotos vom Tatort zeichnen einem Polizisten ebenso aus wie instinktives Durchwühlen von Müll.
— Unter den Sauerstoffflaschen diejenigen mit dem größten Inhalt auswählen, um Atemnot vorzubeugen. Beim Absuchen des Flußgrundes findet Sonny neben einem "badge" schließlich unter Felsen die Leiche von Pate. Nach kurzem Blick auf die Leiche vor Verlassen des Tatortes Radio benutzen und Verfolgung von Bains am Flughafen fortsetzen. Eine genaue Untersuchung des gestohlenen Autos erfordert eine erneute Radiomteilung. Dank Ampelbeteiligung läßt sich die Straßensicherüberqueren. Marie würde sich sicher über eine Blume freuen. Am Ticketstand erhält man als legitimer Polizist vor allem bei beschäftigten Personal hilfreiche Hinweise durch Vorzeigen des aktuellen Fotos von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick in die Liste. Ein Flugticket-Kauf nach Houston empfiehlt sich. Auch Kontrollen passiert man am besten durch Vorzeigen der Polizeimarke. Das Flugvergnügen währt jedoch nur bis zum Anlegen der Sicherheitsgurte. Ein

Blick auf die Liste einer Autovermietung verhilft einer zu einer neuen Spur wie auch das Öffnen des Wasserbehälters der mittleren Toilette. Die angenehme Wirkung elektrischer Händetrockner sollte nicht ingetestet bleiben vor der Fahrt zum Hauptquartier errungener mehrmals das Radio benutzen.
— Nach Buchung bisher gesammelter Beweisstücke entdeckt Sonny in seinem Korb eine ablenkende Mitteilung, "0" für Auskunft wählen und nach der Nummer von Marie Wilkams fragen.
— Bei "Annie's" Blume wie auch mehrere Küsse loswerden und nicht vergessen, nach dem Essen auch zu zahlen.
— Der neue Tag beginnt erneut mit einer Leiche, diesmal in einem Kofferraum. Neben Blut entdeckt Sonny bei genauerer Untersuchung des Toten die Ecke eines Briefes mit Adresse. Ein Blick unter den Körper ist ratsam.
— Dem Innhaber von Snugglers Inn zeigt man — wie immer — erst seine Polizeimarke und dann das Foto von Bains. Den nötigen Durchsuchungsbefehl bestellt Sonny beim "Dispatch", damit ausgerüstet erhält man sofort die Zimmerschlüssel. Vorsichtig und schüßerbereit die Tür öffnen...! Im Raum gibt's neben Blut, dem Gegenstück zum Brief, ein Mädel, Marias Lippenstift und Colby's Visitenkarte nichts Interessantes.
— Beängstigt fährt Sonny zu Marie. Nach einem Blick auf die Handschrift der an die Haustür gepinnten Mitteilung öffnet Sonny die Tür — ein Chaos erwartet ihn. Die Notiz aus dem Aschenbecher nehmen danach schnell zurück ins Quartier, das Finale vorbereiten. Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen. Auch die Polizei in Steelton muß informiert werden. Vor dem großen Schlagabtausch noch etwas Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.
— Am Flughafen kauft man erneut ein Flugticket, diesmal nach Steelton. Wenn die Steuerrampe zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufsteigen, auf Flugzeugentführer schießen, laden und auf zweiten Entführer schießen. Um endgültig Held zu werden, muß Sonny noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt er sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan

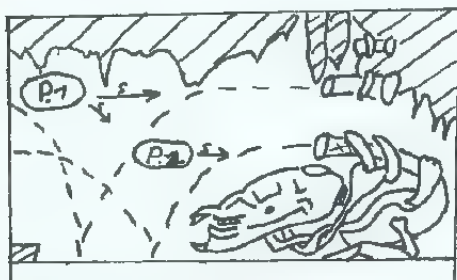


Bild 1. Etwas kopflastig, der erste Level

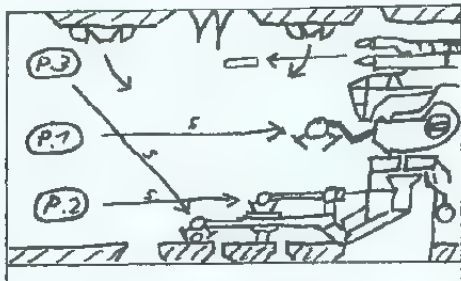


Bild 2. Im zweiten Level möglichst obenbleiben

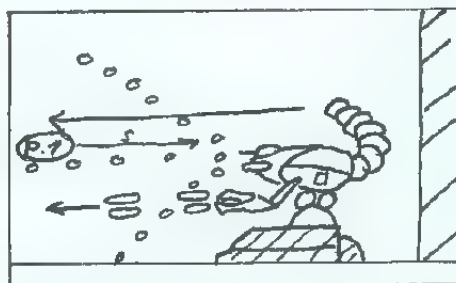


Bild 3. Skorpion mit 3er-Schuß in Level 3

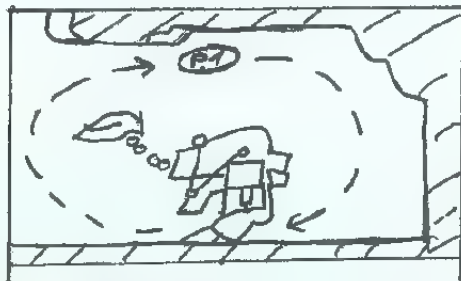


Bild 4. Im vierten Level hilft Umkreisen

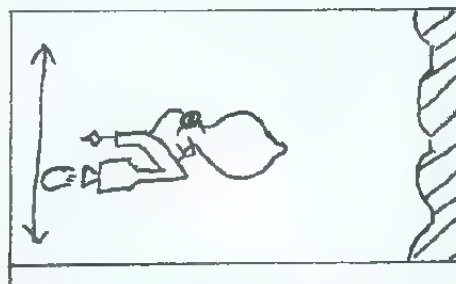


Bild 5. Achtet auf die Feuerbälle (Level 5)

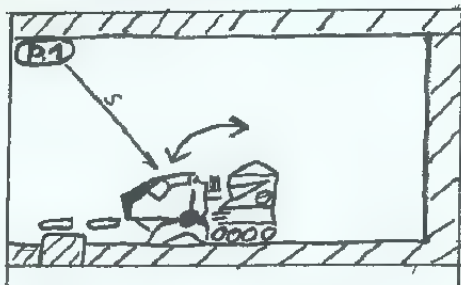


Bild 6. Überlebenschancen nur im oberen Teil (Level 6)

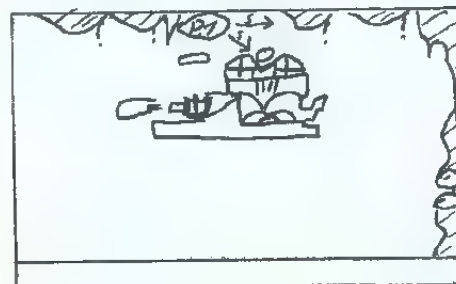


Bild 7. Vorsicht vor den Raketen

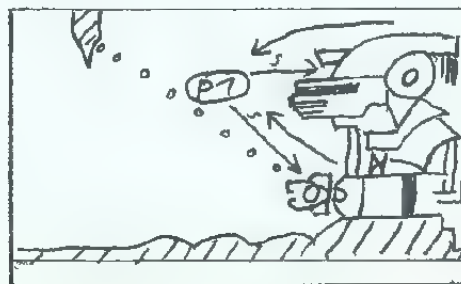
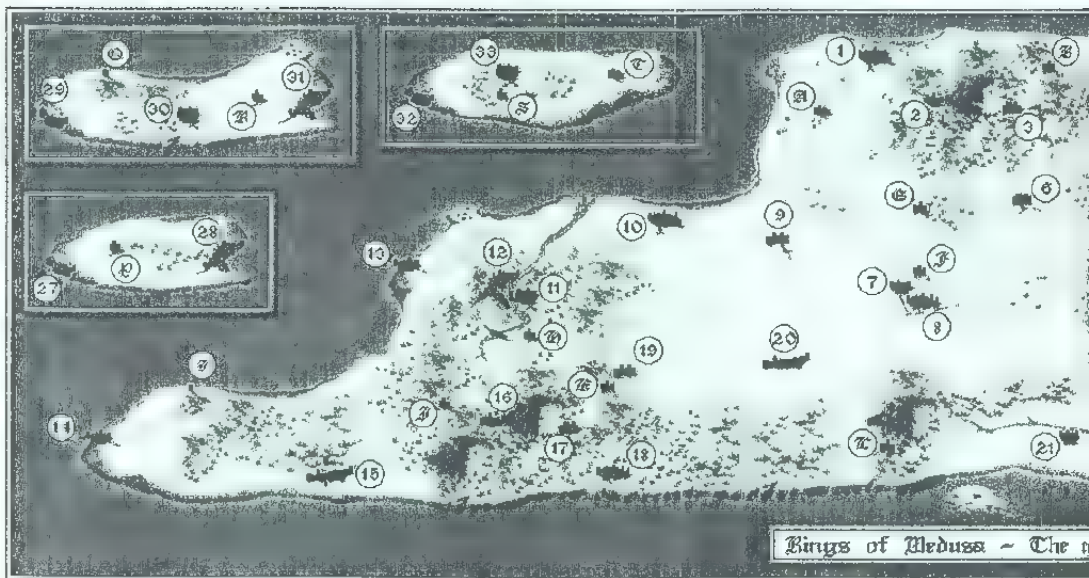


Bild 8. Hammerhart: der Endgegner von Level 8



Mit dem Cheat und der Karte löst ihr "Rings of Medusa" im Handumdrehen

Space Hermit:

— einfach zum Einsiedler gehen (linke obere Ecke) und nach "Insects" fragen

The Bar:

— der kartenspielernde Lizard trägt keinen "Dosenbier". Den findet man im Vorratsschuppen (mit Dosenbier kann man ihn mitnehmen).

— den Lizard solange mit Brandy vollschütten, bis er sternhagelvoll ist. Jetzt bekommt ihr den Schlüssel zu seinem Raumschiff und könnt dort die Battle-Plans mitnehmen und sofort verschwinden.

Insect Bomb Depot:

— nicht in den südlichen großen Raum gehen, der ist radioaktiv verseucht;

— "Tune Forks" aus dem Main Control Room mitnehmen und in den Raum mit dem Circular Harline gehen;

— dort gibt's den Insect Escape Pod, wenn ihr "Circular" eingibt;

— in dem Gang das erste Mal "Yes", das zweite Mal "Cover" eingeben, um sich vor der Säure zu schützen;

— das Passwort für das Schott ist "THP".

— im Computerraum mit "Detonate" eine Kettenreaktion auslösen.

Space Hermit 2. Besuch:

— die Gems in den Ecken einsammeln,

— anschließend zum Space Hermit gehen, der einen beauftragt, einen weiteren Gem in einer Raumstation zu holen.

Raumstation:

— aus der Zelle kommt ihr wieder raus, wenn ihr das Kabel der Deckenlampe mit der Tür verbindet;

— die Eier aus dem Brutkasten mitnehmen und der "Lizard-Mami" bringen;

— dort die Eier in das Nest legen (Befehle: Nest und Eggs), und schon geht eine Geheimtür auf, hinter der sich das Gem of Death befindet

— jetzt zurück zum Space Hermit.

Die Insektenkönigin:

— entweder das Raumschiff abschießen oder entern;

— letzteres ist nicht ganz einfach, da die Königin jeden der eigenen Leute mit einem Irefier umbringt

mh

Rings of Medusa

Probleme bei "Rings of Medusa"? Nicht mehr lange. Mit dem erweiterten Cheat-Modus durften alle Geldsorgen etc. beseitigt sein. Man gibt den Cheat Modus nach der Code Abfrage und der Namensangabe ein, sobald man sich in der Landschaft befindet. Ihr

Code	Taste	Funktion
Help	HELP	Zeigt die Cheat-Seite
.	Shift + 8	Man hat stets beliebig viel Geld
S	S	Während eines Kampfs wird die Stärke der Armee gezeigt (wie 1. Ring)
W	W	Im City Info erscheinen die jeweils von dieser Stadt produzierten Waren (wie 2. Ring)
O	O	Die gegnerischen Armeen werden auch ohne Aufklärer immer gesehen
T	T	Es erscheint ein blauer Blitz, wenn die eigene Armee auf einem Schatz steht
K	K	Man kann jede Kaserne betreten, auch wenn es keine eigene Stadt ist und dort die Garnison der eigenen Armee zuschreiben
+	+	Erhöht die Spielgeschwindigkeit
0	0	Setzt das Geld auf 0
B	B	Man gerät in eine Seeschlacht
F	F	Man gerät in ein Landgefecht
R	R	Beim nächsten Mausclick betritt man die Burg Fort Worth und kann dort trainieren (danach gelangt man wieder in die alte Position)

Mehr Geld, mehr Armeen; alles per Knopfdruck

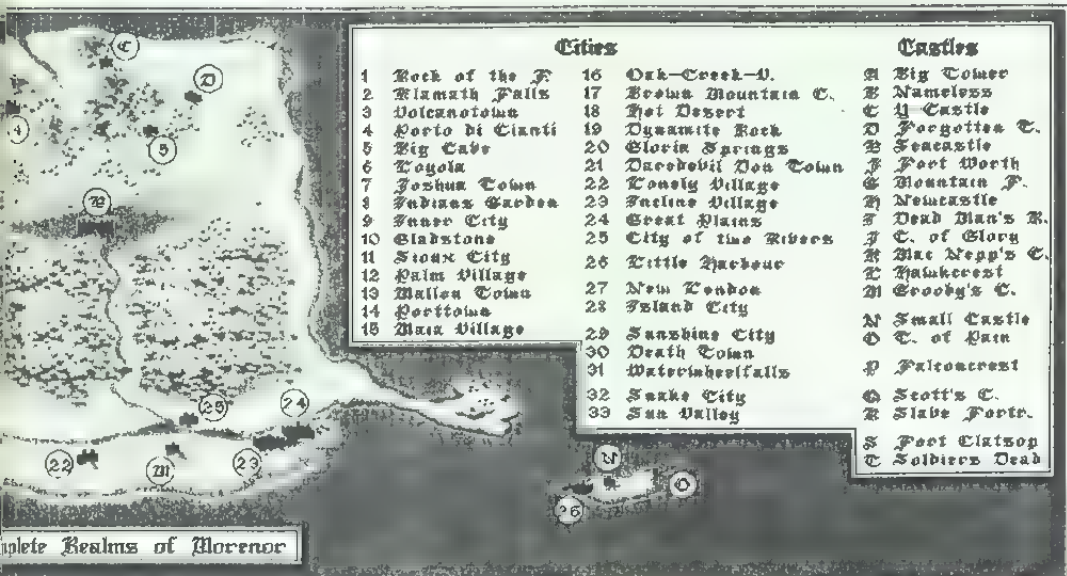
tippt einfach das Wort desoxyribonukleinsäure — und schon erscheint eine Cheat-Seite. Ist der Cheat aktiviert, kann man folgende Funktionen anwählen:

Die Tips und die folgenden Karten stammen von Dominique Toussaint aus Bonn.

King's Quest IV

Es war einmal die wunderschöne Königstochter Rosella, Tochter von König Graham und Heldin dieses Fantasy-Aben-

teuers (gegen dieses ihr kurzes Gastspiel in Larry II als Frieseuse — trotz gelungener, schauspielerischer Leistung — doch ziemlich verblaßt). Um ihrem Vater das Leben retten zu können, muß Rosella zuhause einmal den der guten Fee Genesta von der bösen Lolotte entwendeten Talisman wiederbeschaffen. Innerhalb von 24 Stunden muß ihr dies neben erfolgreicher Ernte der sich ebenfalls auf Tamir befindenden Zauberrüben gelingen. Genesta kann nämlich nur noch diese Zeit ohne ihren Talisman leben — und da wir



die gute Fee auf keinen Fall sterben lassen wollen und zudem ihre Hilfe zur Rettung von King Graham benötigen, heißt es, keine Zeit zu verschwenden.

Empfehlenswert ist daher, zuerst eine Probeerforschung der Insel vorzunehmen, nebenbei einen Plan zur Orientierung machen — und danach noch mal ganz von vorne beginnen.

Als Königstochter interessiert Rosella vor allem, ob sich ein Frosch mit Krone durch Küsse immer in einen Prinzen verwandelt, oder ob das Ganze doch nur ein Märchen ist. Sie wartet unter der Steinbrücke gefundenen, goldenen Ball vom rechten Ende des Teiches "ganz zufällig" in Richtung Frosch. Als dieser brav apportiert, nimmt sie ihn voller Ekel hoch und küßt ihn — rein zu Forschungszwecken. Und siehe da, Frösche mit Kronen sind doch immer verzauberte Prinzen, wohl etwas hochnäsige, die sich für Bauernmädchen zu schade sind, jedoch auch großzügige, die sich immerhin mit einem nützlichen Geschenk bedanken. Rosella geht also lieber Richtung Westen ins Geisterhaus, als sich mit arroganten Prinzen herumzergern. Dort nimmt sie im Wohnzimmer kurzerhand das Shakespeare-Buch an sich.

Ein Blick auf das Bild über dem Kamin lenkt ihr Interesse auf die linke Wand des Raums. Sie entdeckt eine Geheimtür, hinter der sich eine Treppe zu einer Orgel und eine im Moment viel interessantere Schaufel befindet. Rosella beschließt nach genauer Inspektion des Hauses, bei Nacht noch einmal herzukommen und momentan lieber einen Besuch bei den sieben Zwergen zu machen.

Trotz ihres Mutes ist und bleibt Rosella eine Frau, die sich über die Unordnung in der Mühle der Zwerge so aufregt, daß sie kurzerhand ihre eigentliche Aufgabe vergißt und sich mit Feuerfaser an die längst notwendige Raumkosmetik macht. Nach gemeinsamem Essen und erneuter Beseitigung der Unordnung entdeckt sie auf dem Tisch einen mit Diamanten gefüllten Beutel. Beim Rückgabeversuch an den im äußersten rechten Teil des Bergwerks arbeitenden Zwerg erhält sie von diesem zu den Diamanten, die sie behalten darf, noch eine äußerst nützliche Laterne.

Bei der ziellosen Suche nach hilfreichen Dingen entdeckt Rosella einen Wurm; sie beschließt, Angeln zu gehen. Beim Gespräch mit dem Fischer wird sie vom Mitleid überwältigt und schenkt ihm

spontan die Diamanten. An die als Gegengeschenk erhaltene Angel befestigt sie als Köder den fetten Wurm und fängt beim Fischen vom äußersten Ende des Steges ... lediglich einen toten F. sch. Da ist doch der Amor-Bogen, den Jung-Amor vor Schreck über ihr Auftauchen beim täglichen Bad im Pool regnet, wesentlich angenehmer zum Mitschherumtragen. Rosella schläßt damit bei nächster Gelegenheit auf das Einhorn und sichert sich dadurch dessen Freundschaft. Vom Lautenspieler erhält sie — nachdem sie ihm das Buch geschenkt hat — die Laute und beglückt dadurch nicht nur ihn, sondern vor allem seine Umwelt. Fasziniert lauscht der flötenspielende Pan ihrem Lautenspiel und tauscht gerne seine Flöte gegen ihre Laute ein. Interessiert, was sich wohl westlich vom Steg im Meer befindet, schwimmt Rosella los — auf ständiger Hut vor Haien. Auf Genestas neel angekommen, entdeckt sie neben einer Pfauenfeder im Sand nichts Interessantes. Sie schwimmt zurück und beschließt zu erforschen, was sich am Ende des Bergpfades befindet. Nach dem etwas unerfreulichen Aufenthalt bei Lolotte sieht Rosella ihre einzige Hoffnung, das für einen Ritt des Einhorns notwendige Zaumzeug zu finden,

erneut jenseits des Meeres. Verschluckt von dem wildlich auftauchenden Wal muß sie all ihre weibliche Cleverness anwenden, um einen Alsweg zu finden. Sie krabbelt im Zick-Zack-Bogen ganz inns oder rechts in der Mitte die große Zunge hoch, um den Wal dann in der oberen Zungenmitte mit der Feder kräftig zu kitzeln. Lebend aus dem Wal ausgespuckt, ist ihre Lage nicht viel hoffnungsvoller. Gen Norden schwimmend, erreicht sie erschöpft eine einsame Insel irgendwo im Meer, weit entfernt von Tamir. Unerwartete Hilfe erhält Rosella von einem Polikan, der aus Dankbarkeit für den toten Fisch eine silberne Pfeife fallen läßt. Bevor Rosella in die Pfeife bläst, entdeckt sie in der Spitze des Wracks noch das lange gesuchte Zaumzeug für das Einhorn. Ein Ritt auf dem Rücken des durch die Pfeife angelockten Delphins bringt sie sicher nach Tamir zurück. Rosella eilt an die Stelle, wo sie den Liebespfad auf das Einhorn geschossen hat, zählt es und reitet mit ihm direkt zu Lolotte. Doch Lolotte ist noch nicht zufrieden; als neuen Unschuldsbeweis gilt es, die Zauberherne vom Menschenfresser zu beschaffen. Bei der Suche nach neuen Hilfsmitteln entdeckt Rosella einen Weg, hinter den Wasserfall zu gelan-

Spiele für Amiga

SPICHERERWEITERUNG AMIGA 500

auf 1 MB, inkl. US- und UK-Steckkarten
mit dem Spiel DUNGEON MASTER (deutsch)

Wir bekommen täglich Neuheiten für die Amiga!
Fordern Sie ausführliche Unterlagen an
Sie werden überrascht sein. Hier einige Beispiele:

	SOFTWARE-TITEL	PREIS
Der Freezer für den Amiga 500! Fordern Sie ausführliche Unterlagen an	Aquasoft	74,80
	Fighter Bomber	80,80
	It came from the Desert	84,80
	Kaizer	108,80
	Little Computer People	19,80
	Treasure Island Dizzy	19,80
	Rocketeer oder my Homator	19,80
	Space Harder II	69,80

X Copy II + Cyclone + Hardware nur 69,00 DM

Verpackungskosten
5,00 DM bei Warenwert unter 100,00 DM
Warenwert über 100,00 DM Versandkosten frei

COMPXSHOP

Gieselstr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr
Telefon 0208/497169 + 495178

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:

POWERPLAY

Anzeigentexte unter Postlager-nummer können leider nicht veröffentlicht werden!

Neuheiten · Sonderangebote · Zubehör

PC Engine

SEGA

* P.C. Engine Super Grafix

PAL oder RGB Version

* P.C. Engine Standard

PAL oder RGB Version

Spiele-Neuheiten

Splitterhouse
Cyber Cafe
Chase H.Q.
N. Zealand Story
Piranoid
Darius G2
Space Invaders Plus
Bleedie
Image Fight
Volleyball

* 16-bit Megadrive

PAL- und/oder RGB Version

* NEU Master System Adapter

für deutsche 8-bit Spiele

Spiele-Neuheiten

Phantasy Star II
Atr Oliver
Sokoban
Herzog II
Atomix Reaktor
Basketball
Afterburner II
N. Zealand Story
Assault Suit
Ghostbusters

Wir liefern auch alle Artikel für das SEGA Master System.

ATARI LYNX

Grundgerät Set mit Spiel

Bates of Zendocon
Bliss Lighting
California Games
Electrotop

Samurai III
Clash Chango
Rampage

Natürlich erhalten Sie auch alle anderen Artikel bei uns, ebenso günstige gebrauchte Ware auf Anfrage.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an!

Ihr Videospiel-Spezialversand:
CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Wiensburg 1
Telefon (0 53 24) 20 01

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

* Export-Geräte ohne FTZ-Nr. u. VDE-Prüfung. Bitte postalische Bestimmungen beachten.

gen und unbekannte Tropenpflanzen lauern. Jerrod gelang an einen paradieschen Fluss mit Wasserfall, Krokodilen und anderen Heimtucken, den erschnell, oberhalb der 2. Ausbuchtung beginnend, leicht schräg zur 3. Ausbuchtung des anderen Ufers überquert.

Der 3. Weg führt nach Dampfschiffahrt auf dem Mssour über den berühmten Oregon Trail per Planwagen. Auf dem Camp angekommen, meldet sich Jerrod zuerst beim Kommandanten, der sich im Gespräch mit zwei weiteren Abenteurern befindet. Nach Zuschuß seines gesamten Geldes erhält er die ehrenvolle Aufgabe, geeignete Zugtiere für die Planwagen zu beschaffen. Südlich vom Camp entscheidet er sich beim dort ansässigen Viehhändler für erfahrene, etwas ältere Ochsen.

Nach Meldung dieses Geschäftes wird seine Kombinationsgabe erneut gefordert. Er darf das Starkkommando geben. Dieses sollte allerdings erst erfolgen, wenn das Flachland etwas zu grünen und der Schlamm zu trocknen beginnt. Neben Beobachtungen der Ebene vom nordwestlich gelegenen Aussichtspunkt aus kommt er mit einem Mann ins Gespräch, von dem er ebenfalls eine Bibel erhält. Dieses Buch der Bücher scheint für den weiteren Verlauf dieses Abenteuers von Bedeutung zu sein.

Und dann ist es soweit, das Gras beginnt zu wachsen, der Schlamm zu trocknen. Jerrod "sacht Bescheid" — und los geht's gen Westen. Eine lange, strapaziöse Reise steht bevor. Unterwegs muß sämtlicher unnötiger Ballast vom Planwagen geworfen werden, um überhaupt noch weiterzukommen. An einer steilen Abfahrt angekommen, wirft Jerrod zunächst einen Blick auf die Ochsen. Die Tiere sind dem Verdürsten nahe, so daß er sie erst einmal losspannt und alleine den Abhang zum Wasser hinunterrennen läßt. Bei einem Blick auf den Wagen entdeckt er Ketten an jedem Rad, die er vorsichtshalber anlegt, um den Schwung der Abfahrt ein wenig zu bremsen.

Dank Jerrods Handeln ging alles gut, doch die Reise wird immer schlimmer. Durst und Hunger machen sich unter dem Track breit. Kurz vor dem endgültigen Zusammenbruch entdeckt Jerrod einen liegengebliebenen Planwagen. Bei

genauerer Inspektion entdeckt er in einem Faß noch etwas Wasser und im Wagen noch etwas Fleisch. Geschmeckt hat's wohl nicht besonders, doch dank dieses Zufalls, indes gelangt er wohlbehalten in Suriers Fort an.

Jerrod geht geradeaus ins Fort hinein und kommt ins Gespräch mit dem dort sitzenden Mann. Er erfährt, daß er unbedingt ein Goldsieb, eine Schaufel, eine Laterne und ein Maultier benötigt, um den anderen Goldsuchenden ein echter Konkurrent zu sein. Bei m Schmeck erhält er neben dem Hinweis, daß sein Bruder in der Nähe sein muß, ein Brandzeichen. Das seltsame Brandzeichen entdeckt er bei einem Maultier im Gehege — es ist James' ol' mule. Das ist sicher kein Zufall, kombiniert Jerrod, und hat auch schon eine Idee, wie er an das Tier herankommt. Doch zuvor muß er Gold finden, um sich ein eigenes Maultier kaufen zu können. Mit der in Brooklyn gefundenen Goldmünze ersticht er ein Goldsieb und zieht los, sein Glück zu machen. Auf dem Weg zu einem Fuß kommt er an dem fortgeordneten Friedhof vorbei. Auf einem frisch ausgehobenen Grab entdeckt er den — vertauschten — Namen seines Vaters sowie seinen und den neu angenommenen seines Bruders. Neugierig liest er Psalm 23 und stützt bei "Green Pastures" ist das nicht ein Hotel in Colorado, viele Meilen östlich vom Fort?

Beim Gebrauch und Verschieben des Briefes erhält Jerrod dank der Löcher weitere Informationen in Form von verschlüsselten Zahlen- und Buchstabenkombinationen, die Hinweise auf einen "room 12" oder "room 21" geben. Über die Kanone auf dem Grabstein macht sich Jerrod auch so seine Gedanken, beschließt dann aber, doch erst einmal etwas Gold zu finden, um den weiten Weg nach Colorado gleich mit James' Maultier anzutreten. Erst ca. 10 Meilen entfernt vom Fort findet Jerrod beim Gebrauch des Siebes das erste Gold ... und schon hat ihn der Goldrausch gepackt. Vorsicht ist jedoch vor fremden Claims angesagt, will man nicht verfrachtet das Zeiliche segnen. Bei über 200 Dollar in Gold angelangt, zwängt sich Jerrod zur Rückkehr ins Fort, hat er sich doch zunächst zum Ziel gesetzt, seinen Bruder zu finden. Dort erstet er

von Gold. Danach erklimmt Jerrod die Leiter bis zu dem Vorsprung kurz über seiner Einstiegsstelle. Nach links führt ein versteckter Weg weiter durch den Stollen. Leiter runter, nach rechts, Leiter runter, nach links — langsam wird es langweilig, doch das Finale nant in westlicher Richtung. Und dann ist es soweit: wir haben das seltene Glück, Beobachter einer ans Herz gehenden Verbrüderungsszene zu sein (rührend diese Szenen). Doch diese ist nur kurz, um so schmerzhafter ist das anschließende, gemeinsame Wethacken beider Brüder, um endlich den Einstiegsplatz zur Hauptader zu finden (sog. "Gold-Spot"). Und ausgerechnet dem Greenhorn Jerrod, der etwas links von Jake gewütet hat, gelingt es, ein Loch freizulegen, hinter dem sich ein glimmerndes Finale verbirgt. Ich gäbe viel darum selber dabeigewesen zu sein (Ganz abgesehen von den netten Schmuckstücken, die man sich aus so etwas basteln kann...). Jetzt kommen wahrhaft goldene Zeiten auf den Helden zu.

It came from the desert

Noch ein Nachtrag zu den Power-Tips der vorletzten Ausgabe: Felix Bühler aus Willisau schickte uns die Karten, um den Ameisen am Nest den Gar aus zu machen.

Um zum Nest zu gelangen, gibt es zwei Wege:

1. Man kann sich durch die Minen kämpfen. Allerdings sollte man alle ne zu M1-Mine gehen, denn wenn die Ameisen in die Flucht geschlagen werden, kommt man ins Nest nicht hinein.

2. Man kann sich von Louie ein Flugzeug nehmen und hinbrausen. Wobei man die Straße zur Mine als Landebahn benutzt. Das hat den Vorteil, daß man auch an das Nest herankommt, wenn bei M1 gar keine Ameisen sind.

Im Nest selber sollte man sich so nahe wie möglich an den Wänden halten, um nicht von einer plötzlich auftauchenden Ameise erwischt zu werden. Und was die Königin betrifft: da hilft kein Insektizid mehr.



Chase HQ

Zwei Tips versüßen einem die Verbrüderung bei "Chase HQ". Mit dem ersten Cheat ist Euer Auto über 1000 km/h schnell, und andere seltsame Dinge geschehen. Dazu müßt ihr sobald das Titlebild zu sehen ist, wie verrückt die Leertaste drücken, bis das Spiel komplett geladen wurde.

Tip Nummer 2 bewirkt, daß ihr die Uhr während des Spiels jederzeit auf 60 s stellen könnt. Dazu muß man gleichzeitig den Feuerknopf und die linke Maustaste drücken und dann das Wort GROWLER

enttippen. Nun braucht ihr während des Spiels nur noch die Taste T zu drücken, um wieder 60 s Zeit zu haben.

Stormlord (Amiga)

Wenn auf dem Bildschirm die Namen der Programmierer und Grafiker zu sehen sind, dann tippt auf der Tastatur DRAGONBRIDGE

ein. Eine Mitteilung bestätigt die Aktivierung des Cheat-Modus. Startet "Stormlord" wie üblich, drückt die Leertaste und dann L, um in den nächsten Level zu gelangen.

Super Wonderboy in Monsterland (C 64)

Dusche Rupert hat sich mit dem kleinen Wonderboy durchs Monsterland geschlagen und eine Stelle entdeckt, an der die Spielfigur unsterblich werden kann. Zuerst müßt ihr Euch mit normaler Energie bis in den 4. Level prügeln. Hier geht ihr am Haus vorbei (siehe Karte) und steigt auf den Stein

Hier werdet ihr auf die Wolke direkt darüber katapultiert.

Von der Wolke müßt ihr nun auf das Dach des Hauses springen. Von der Dachkante nach rechts oben hüpfen und beim Runterfallen versuchen ein paar mal das Spritze hin und her zu wenden. Jetzt müßt ihr eine 2. Reihe Herzen haben und unsterblich sein. Wenn's beim ersten Versuch nicht klappt, nicht gleich aufgeben, sondern noch mal probieren. Dusche Rupert möchte uns noch seine Adresse zuschicken, damit er sein wohlverdientes Honorar auch bekommt.

Noch einen Kniff zum Wunderknaben haben wir von Rainer Brachar aus Wilhelmsburg bekommen. Um das Endmonster in der 2. Runde zu besiegen, müßt ihr einfach nur eine Bombe vor die Tür des Monsters werfen. Wenn ihr nun eintrittet, bringt sich der Fiesling selbst um.

Strider (Amiga)

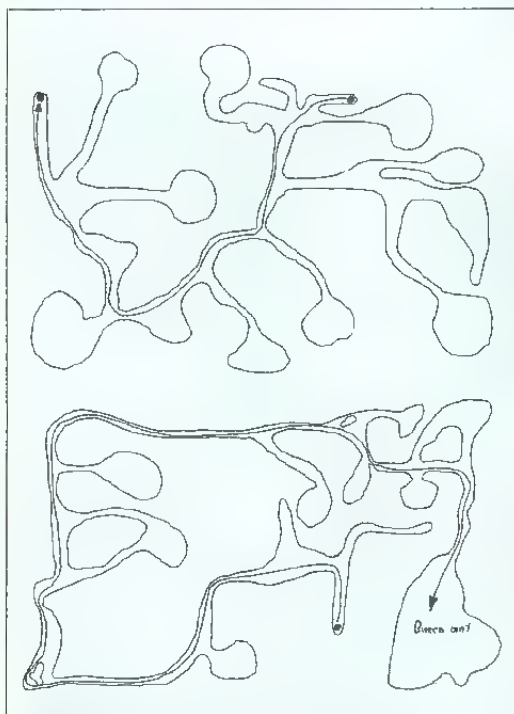
Wer bei "Strider" immer den kürzeren zieht, für den kommt dieser Tip gerade richtig. Gent per Druck auf die F9-Taste während des Spiels in den Pause-Modus und drückt dann gleichzeitig die Tasten HELP, SHIFT (die linke) und 1. Der Cheat-Modus ist nun aktiviert. Zurück im Spiel könnt ihr nun mit den Tasten 1 bis 5 die entsprechenden Levels und mit F1 bis F4 die jeweiligen Abschnitte anwählen.

Battle Squadron (Amiga)

Wenn ihr während des Spiels CASTOR eintippt, blitzt das Spielfeld kurz grün auf und beide Raumschiffe sind ab sofort unverwundbar.

Switchblade (ST)

In der High Score-Liste müßt ihr als Namen POOKY eintippen. Nun drückt eine der Tasten 1 bis 5 (je nachdem, welchen Level ihr spielen wollt), klickt gleichzeitig auf "Exit" und startet das Spiel wie immer.



Die Ameisenmama ist definitiv ein wenig zu groß geraten



Wizards & Warriors (Nintendo)

Edelsteine sind hier das halbe Leben. Im Spiel gibt es versteckte Stellen, an denen ihr Extra-Steine erhaltet. Herbert Rentsch aus Kirschberg erklärt, wie man diese erhält. Im 2. Land muß man nach unten links gehen, sobald man den roten und den blauen Schlüssel hat. Wenn ihr die blaue Tür gefunden habt, sofort hindurch und den roten Schlüssel holen. Jetzt springt ihr von dort nach rechts auf den benachbarten Sims. Dort hüpfet ihr, sooft ihr könnt, und erhaltet bei jedem Hüpfen einen Edelstein. So kommt man locker auf 20.

Im 3. Land beim 2. Durchgang müßt ihr gleich nach der Tür ganz nach oben gehen. Dort erhaltet ihr jede Menge Edelsteine.

Im 4. Land gibt es eine Menge geheimer Türen, hinter denen Edelsteine lagern. Mit dem "Mantel der Dunkelheit" macht ihr diese sichtbar.

Im 7. Land holt ihr Euch auf der linken Turmspitze den roten Schlüssel. Dann geht ihr zum mittleren und rechten Turm und holt Euch den Reichsapfel, den Kelch und den Hort der Schätze. Am Turmfuß geht's durch die Tür. Mit dem roten und dem blauen Schlüssel kommt man dann zum schwersten Gegner. Mit dem Umhang der Dunkelheit kann man ihn, jedoch ganz gut besiegen. hf

Altered Beast (Mega Drive)

Jan Gietler aus Graz entdeckte ein geheimes Menü. Dazu drückt man im Titelbild die Tasten und <START>. In dem Menü kann man die Anzahl der Leben, den Start-Level und die Runde anwählen. Mit <A> und <START> beginnt man das Spiel wie eingestellt. hf

Ordyn (PC-Engine)

Halte! Im Titelbild Knöpfe <1> und <2> so lange gedrückt, bis ein Signal ertönt. Wenn ihr das Spiel, etzt startet, fliegt ihr nicht mit der männlichen, sondern mit der weiblichen Spielfigur durchs Spiel. Diese erscheint normalerweise nur dann auf der Bildfläche, wenn man das Spiel einmal komplett durch hat.

Jetzt noch ein Tipp für alle, die mehr als ein Joypad besitzen. Wenn ihr im Demospiel auf dem 2. Joypad <Run> drückt, und das danach sofort auch auf dem 1. Joypad macht, könnt ihr direkt bis zu viermal mit Continuo das Spiel fortsetzen. Beide Tipps stammen von Tim Wilken aus Jever. hf

Double Dragon (Sega)



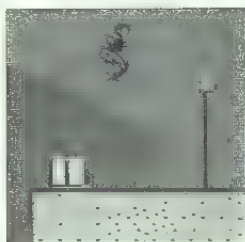
Hier eine nette Methode, die Gegner nach dem Prinzip "Wer anderen eine Grube gräbt..." hereinzulügen. Manchmal taucht ein Typ auf der eine Dynamitstange in der Hand hält. Man muß sich genau vor ihn stellen. Wenn er die Dynamitstange wirft, geht man einfach rückwärts. Dumm dreist kommt der Gute natürlich hinterher und rennt in seine eigene Explosion hinein. hf

Super Thunder Blade (Mega Drive)

Fritz Hien hat eine Level-Anwahl beim Hubschrauber-Spiel herausgefunden. Für den 2. Level drückt man im Titelbild einmal Knopf <A> und dann das Joypad nach oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten, oben. Halte! Das Joypad nach oben gedrückt und betätigt dann <Start>. Schon seid ihr im 2. Level.

Für den dritten Level müßt ihr zweimal Knopf <A> drücken und dann weiter wie oben. Folgerichtig müßt ihr für den 4. Level als erstes dreimal den Knopf <A> drücken. hf

Shinobi (Sega)

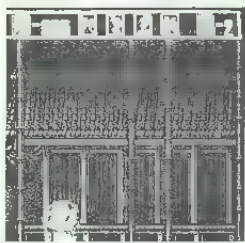


In der zweiten Runde steht am Ende kurz vor dem Ausgang zum Boß eine Laterne. Schafft man es, über die Laterne zu springen, ohne sie zu berühren, kommt anschließend noch eine Bonus-Runde. Der Tipp stammt von Vukoric Hrvoje aus Gerlingen. hf

Power Strike (Sega)

Die Extrawaffe 1 sollte man mehr als zweimal hintereinander nehmen. Dadurch bekommt man eine Waffe, die ohne Zeitgrenze und mit unendlicher Schußzahl funktioniert. Der Tipp stammt ebenfalls von Vukoric Hrvoje aus Gerlingen. hf

Super Shinobi (Mega Drive)



Wem reichen die 90 Shurikans im Spiel nicht? A! Denjenigen kann geholfen werden. Man ruft das "Option"-Menü auf und stellt hier die Shurikans auf "00" ein. Dann drückt man rund 25- bis 30mal ein

der Feuerknöpfe irgendwann ertönt dann ein Laut, und die Zahl "00" wird auf dem Bildschirm etwas kleiner. Im Spiel schneidet man jetzt über 999 Shurikans mit sich herum. Der Tipp stammt von Roger Zens aus Hünxe. hf

Rampage (Sega)

Alle Leben verbraucht, aber noch viel zu viel Gebäude zum Zerkleinern übrig? Bei den vielen Aktionen in den höheren Levels passiert das recht leicht. Auch Abreiß-Profis kriegen da Ärger. Aber kein Problem. Nachdem man sich wieder in einen Menschen zurückverwandelt hat, drückt man den zweiten Feuerknopf, und schon geht's weiter. hf

Puzzleboy (Game Boy)

Glücklich die, die einen Game Boy besitzen und dazu das Modul Puzzleboy. So schnell kommt da keine Langeweile auf. Allerdings ist das Menü natürlich in japanisch. Nur die wenigsten können damit wohl etwas anfangen. Boris Schneider aus Düsseldorf entpuzzelte das Spielmenü.

Das Hauptmenü besteht aus den Menüpunkten:

- Spiel A
- Spiel B
- Spiel C

Im Spiel A gibt es dann folgende vier Menüpunkte:

1. Auswahl des Schwierigkeitsgrades (1 ist leicht, 3 ist schwer)
2. Auswahl des Levels mit dem Schwierigkeitsgrad (jeweils 10)
3. Auswahl der Ansicht, entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten
4. Spielbestätigung, nach oben ja, nach unten nein; bei nein geht's beim Backup-Menü weiter

Das Backup-Menü ist dann folgendermaßen aufgebaut:

1. Level neu aufbauen
2. Level neu aussuchen; Anzahl Level festlegen
3. Schwierigkeitsgrad aussuchen
4. zurück zum Hauptmenü

In Spiel A kann man mit der Taste <A> ebenfalls ein Menü aufrufen. Taste läßt es wieder verschwinden. Dieses Menü hat folgende Aufbau:

1. Level neu beginnen
2. zum Backup-Menü
3. unterer Menüpunkt: letzten Zug wieder zurücknehmen

Beim Spiel B gilt folgendes Menü:

- 1: Schwierigkeitsgrad auswählen
- 2: Anzahl der Bilder, die gespielt werden sollen; von 10 bis 90; 00 entspricht einem Bild
- 3: Auswahl der Ansicht; entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten
- 4: Spielbestätigung: nach oben "Ja", nach unten "Nein"; bei "Nein" geht's beim Backup-Menü weiter

Der Game Boy sucht nun zufällig entsprechend der eingestellten Anzahl die Levels aus. Dabei gibt es mindestens 50 versch. edene pro Schwierigkeitsgrad. Die Levels muß man in möglichst kurzer Zeit schaffen, um eine hohe Punktzahl zu erhalten. Mit Knopf A wird der Level komplett neu aufgebaut.

Im Spiel C tritt man gegen einen menschlichen Gegner an. Jeder spielt den gleichen Level, wer zuerst fertig ist, gewinnt. Zwischen Menüpunkt 2 und Punkt 3 kann man einstellen, wie viele Spiele gelöst werden sollen. Viel Spaß beim Puzzeln. *ht*

Mr. Heli (PC-Engine)



Auch für das Superspiel Mr. Heli hat Roger Zens ein Tip. Wenn ihr im Auswahlmenü seid ("Normal" oder "Aroade"), hat ihr <Select> gedrückt und betätigt nachher die Tasten <I>, <II>, <III> und <IV>. Im folgenden Menü könnt ihr die Anzahl der Credits mit der Taste <I> bis auf 99 erhöhen. Ein Musik-Menü erscheint, wenn ihr im Auswahlmenü <Select> zusammen mit <II>, <I>, <I> und <IV> drückt. *ht*

Blue Lightning (Lynx)

"After Burner" in der Tasche, das ist der Spitzname von "Blue Lightning" für Ataris

Lynx. Klar, daß jeder das Spiel bis zum Exzeß spielt. Georg Seitz aus München war besonders fleißig und spielte bis zum 7. Level. Hier sind seine Codes. *hf*

Level	Code
1	PLAN
2	ALFA
3	BELL
4	NINE
5	LOCK
6	HAND
7	FLER

Altered Beast (Sega)

Pedro Ortega aus Zürich entdeckte, wie man bei "Altered Beast" mehr als drei Energiezellen erhält. Dazu drückt man im Titelbild gleichzeitig das Joypad nach oben-links und Tasten <1> und <2>. Mit dem Energievorrat dürfte man nun etwas weiter als normal kommen. *hf*

Alex Kidd in High Tech World, Teil 2 (Sega)

Einige von Euch haben sicher die Zeit genutzt und schon weitergespielt. Allermeist werden wohl nicht alle benötigten Kartenteile aufgekauft sein. Also weiterlesen. Jetzt gibt's nämlich alle Karten. Im letzten Monat haben wir uns aus letztes das "Restorer Powder" aus Rockwells Zimmer geholt.

12. Bei James im Raum wendet man das "Restorer Powder" an. Schon haben wir die 5. Karte.

13. Jetzt hoch ins rechteste Obergeschoß und aus der Vase den Schlüssel holen.

14. In Alex' Zimmer das Schreibzeug aus dem Tisch holen.

15. Im Obergeschoß links den Safe öffnen und den "Hang Glider" entnehmen.

16. Im 4. Stock die Mini-Leiter aus der Vase holen und dann ab in den 6. Stock. Dort ist ein Schild mit einer Inschrift. Wenn ihr die putzt, gibt's einen netten Hinweis.

17. Bei Barbara den Buchtitel erfragen.

18. In der Bibliothek das entsprechende Buch suchen... und schon haben wir die 6. Karte. Zwei fehlen noch.

19. Im 3. Stock schnell mal auf die Uhr schauen. Tauschen wir uns oder geht die wirklich nach? Wir tauschen uns nicht. Wie steht man da? Genau, die Mini-Leiter!

20. Wo ist die letzte Karte? Paul hat sie nicht. Bleiben wir noch Mark und Tom. Und schon haben wir die 8. Karte.

21. Die Brücke ist oben aber der Torwächter Bob läßt niemanden hinaus. Was macht man? Hatten wir nicht etwas zum Fliegen. Na klar, den "Hang Glider". Also ab ins obere Stockwerk und dann raus aus dem Schloß. Papa findet das wahrscheinlich nicht allzu lustig, aber schließlichen wollen wir in die Spiehele. In einer der nächsten Ausgaben geben wir die letzten Tips. *hf*

Wonderboy III, Teil 2 (Sega)

In der letzten POWER-PLAY verwandelten wir Wonderboy in eine kleine Maus. Ein Monat lang lief Wonderboy so herum. In dieser Ausgabe wollen wir ihn zum nächsten Obergegner führen.

Westlich des Dorfes

Wie ihr bestimmt schon bemerkt habt, kann Wonderboy als Maus an allen Wänden entlanglaufen, die ein Schachbrettmuster tragen. In der Pyramide des letzten Obergegners haben wir das schon ausprobiert. Übrigens sollte man sich dort unbedingt den "Dancing Shield" kaufen. Den können wir für die weiteren Ausflüge gut gebrauchen.

Auch im Turm, der uns normalerweise zur Wüstenlandschaft führt, gibt es solche ein Schachbrettmuster. In dem Geschäft dort oben können wir allerdings noch nichts kaufen. Was bleibt übrig? Genau, die westliche Wand des Dorfes. Laufen wir doch einfach mal hoch. Auf der anderen Seite erblicken wir wieder einen Shop, doch auch dort können wir nichts kaufen. Also weiter.

Wir kommen zu einem Abschnitt in dem lauter Felsen herumliegen und wo es aus benannten Wolken Meteore regnet. Einfach weiterlaufen, ohne die Felsen zu berühren. Später flitzen die Meteore — einmal am Boden aufgekommen — hinter Wonderboy her. Da bleibt man einfach stehen und läßt die Dinger harmlos am Schild abprallen. Schließlich kommen wir zu einem kleinen

Labyrinth, in dem lauter rote "Funken" (so die Beschreibung des Handbuchs) herumlaufen. Danach kommt noch ein Shop, aber auch hier gibt's noch nichts.

Der Urwald

In der düsteren Gegend, wo wir uns jetzt befinden, wimmelt es von Feldmäusen, Funken Skeletten (mit und ohne Kopf) Elfen und feuerspuckenden Pflanzen. Keine Bange, das sieht schlimmer aus als es ist. Nur eins sollte man hier nicht tun: einfach draufloslaufen. Das geht mit Sicherheit schief. Immer langsam und mit Bedacht vorangehen, etzt Monster einzeln killen und soviel Geld wie möglich sammeln. Wenn man hopsgeht, einfach noch mal von vorne. Am Schluß des Levels sollte man möglichst viele Goldstücke gesammelt haben.

Im Wasser

Am Schluß des Levels gibt es zwei Wege: einmal nach unten und einmal die Wand nach oben. Wir entscheiden uns vorerst für das Loch im Boden und landen dort im Wasser. Oben rechts in der Ecke ist eine Tür, und dort begeben wir uns jetzt an den Wänden entlang hin. Die Funken im Wasser erledigt man mit dem Schwert. Hinter der Tür gibt's was ganz Besonderes: ein weiteres Herzchen in der Kiste und drei Flaschen mit Heiltrank im Shop. Die kosten natürlich ein bißchen was, weshalb wir auch genügend Geld haben sollten. Ab jetzt sollte man sehr vorsichtig handeln. Die Medizin brauchen wir noch für den Obergegner und sollte nicht vorzeitig aufgebraucht werden. Jetzt geht's zurück ins Wasser (vorbei an den roten Funken) und an der Wand nach oben.

Tür in luftiger Höhe

Wir erblicken in luftiger Höhe eine Tür, die auf einer Karomuster-Plattform steht. Wir aber werden gleich noch weiter hochlaufen und ungefähr erst in der Mitte der Wand springen. In dem Bild darunter landen wir dann genau auf der Plattform. Das Joypad sollte man sofort nach unten drücken, damit Wonderboy an der Wand festklebt und durch den Schwung des Sprunges nicht gleich wieder runterfällt. Durch die Tür geht's jetzt in einen neuen Spielabschnitt.

Der weite Weg

Wir finden uns in einem Schachbrett-Gang wieder. Eine Abzweigung führt nach unten, die andere nach links. Wir

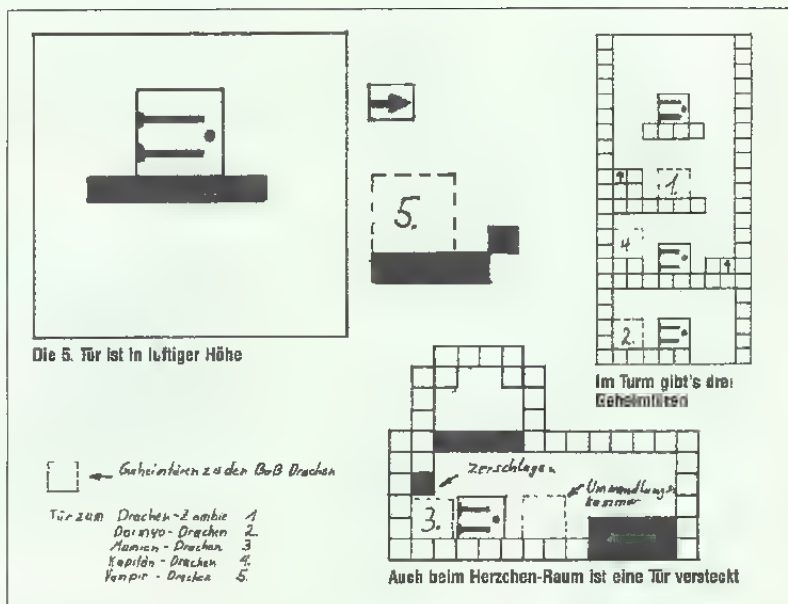
Wonderboy III (Sega)

Auch wenn wir in unserer Serie noch nicht so weit sind: Gerhard Steinfels aus Stuttgart schickte uns so einen tollen Tip, daß wir ihn jetzt schon abdrucken. Gebt einfach mal folgendes Paßwort ein:

96C5 YIT XY43 TEH

Jetzt sind, wie auf den Zeichnungen gezeigt, Geheimtüren vorhanden, durch die man direkt zu den jeweiligen Obermonstern kommt. Wenn man außerdem den Stein, wie im Bild gezeigt, mit dem Thunder-Sabber zerschlägt, kommt man in eine Umwandlungskammer. Dazu springt man hoch und haut einmal kräftig zu. Hier kann sich Wonderboy wieder in ein anderes Tierchen verwandeln. Letzteres funktioniert übrigens immer im Spiel. Man muß vorher nur den Thunder-Sabber finden. Im Verlauf der Serie von der vorigen Seite finden wir die Klinge demnächst.

hf



ALLE DA ...



ALLE MODELLE

JOYPADS

JOYSTICKS

ADAPTER

SÄMTLICHE
SPIELE

SEGA®

16 BIT !

PAL/RGB
MODELLE

10 - KANAL
STEREOSOUND

NEUE,
AUFGREGENDE
SPIELE

LYNX
PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM

FARB LCD
(4096 FARBEN!)
HANDHELD

NEUE, KLEINSTE
GAMECARDS

MULTIPLAYER
MODE

FMTOWNS

!!! NEU !!!

CPU 80386

CD - ROM

16,7 MIO FARBEN

STEREO SOUND

LIEFERUNG AN HÄNDLER IM IN- UND AUSLAND

... BEI EC ELECTRONICS

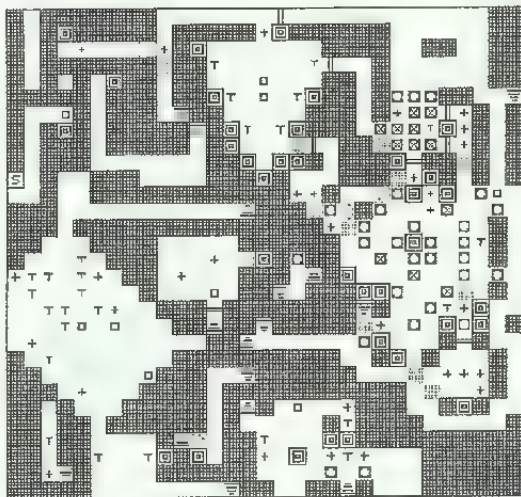
Ladengeschäft Boschetsriederstrasse 28 8000 München 70 - Telefon 089 / 7231025 - Fax: 089 / 291402

Weiter geht's mit der Komplettlösung zu "Chaos strikes back" von Martin Eggers. Die geschlauchte Party steht sich inzwischen auf dem zweiten Weg vor dem Corbumb. Etwas tiefer stehen Sie wieder vor einigen Rüstungsteilen, die jedoch recht schwer sind, daher nur bedingt zu empfehlen. Nachdem Sie die Treppe hochgekraxelt sind, öffnet sich auch die Glimmertür und ein weiterer Geheimgang in den Raum mit den Hellhounds

Level 2:

Neta — Way of the Priest

Wenn Sie sich entschieden haben, alle Corbums einzeln abzuliefern, steht Ihnen jetzt ein heißer Weg bevor, denn sobald Sie in den Gang hinaustreten, lösen Sie damit automatisch den Wrath of God aus, der für Sie in diesem Moment aller



◀ Im sechsten Level geht's noch relativ harmlos zu

warter, nämlich blaue Ameisen, Wasserpfützen und Kriecher zuhauf. Außerdem liegt hier noch ein leerer Wasserschlauch. Wieder unten, verlassen Sie den Raum und bleiben auf der Bodenplatte hinter der Tür stehen, wobei Sie sich umdrehen sollten, denn plötzlich ist eine Spinne hinter Ihnen. Am besten, Sie ignorieren sie kurzzeitig und gehen in den Gang nach Osten. Da sich alle vier Türen öffnen, wenn Sie auf die mittlere Bodenplatte treten, ist es das sinnvollste, Sie bekämpfen erstmal die Spinne vor sich und schließen dazu die Tür hinter sich.

Norma erweise treffen Sie in dem anschließenden Raum auf einen Giggler. Sie sollten danach erstma die Treppe nach unten benutzen. Sollen Sie sich jetzt nach Level 10 ab, der Raum darunter ist bis auf einen weiteren Giggler und einige herumliegende Sachen leer.

An einem der Pfeiler ist ein Schalter, der Ihnen den Aufgang öffnet. Sie können aber auch durch das Transportfeld hinter der imaginären Wand im Südosten wieder zur Junction of Ways gelangen.

Wenn Sie den Weg nach oben genommen haben, müssen Sie sich durch die Transportfelder schlängeln, was aber wohl nicht allzu schwing

Das Ende des Lord Chaos



"Chaos strikes back"

ist ein Hammer: groß, schwer und spannend. Wir bringen Euch den Players Guide, auf daß Euch nicht der dicke böse Drache beißt.

dings eher hinderlich ist, da er in genau diesen Gang geleitet wird.

Nachdem Sie sich da durchgeschlängelt haben, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, für die Sie einen Key brauchen. In dem Raum dahinter liegt das Sceptre of Lyf (Mana +5). Die weitere Prozedur ist die gleiche wie beim ersten Mal, so daß ich hier mit dem nächsten Weg fortfahre.

Der dritte Weg:

Level 9:

Dain — Way of the Wizard

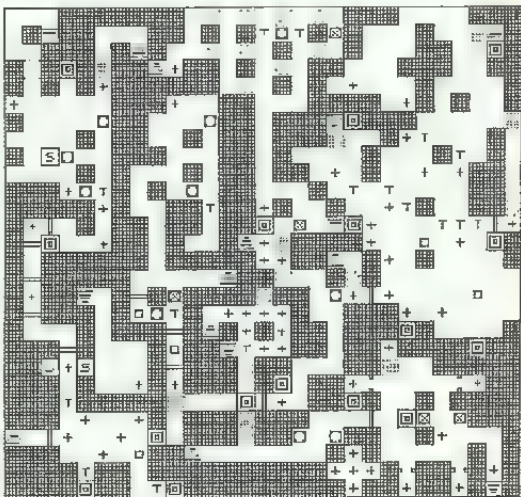
Wieder ein kurzes, aber schmerzhaftes Intermezzo. Sobald Sie den Yes Staff aus seiner Nische genommen haben, werden Sie nach Level 9 gebeamt. Bevor Sie irgendwas anfassen, sollten Sie viele schwache Feuerbälle vorbereiten und einige Ful-Bomben in den Gang vor sich hinstellen. Berühren Sie die Fratze mit der Hand, und sehen Sie zu, daß Sie in den Gang zurückkommen, wo Sie sich geschickterweise direkt vor den Altar stellen sollten. Der ganze Raum

wimmelt von Feuerfliegen, die Sie ja bereits kennen. Um hier wieder rauszukommen, betätigen Sie nach geschlagener Schlacht den kleinen Knopf rechts vom Gang, der ein unsichtbares Transportfeld aktiviert und Sie somit zu Level 8 zurückbringt.

Level 8:

Dain — Way of the Wizard

Die Treppe nach oben in diesem Raum bringt Sie zwar nicht viel weiter, aber wenn Sie den On-Ew-Ra-Spel benutzen, sehen Sie schon, was Sie auf diesem Weg noch alles er-



In Level 7 braucht Ihr das "Horn of Fear", um Mumien herumzuschrecken

sein dürfte. Ruhen Sie sich vor der Treppe aus, legen Sie sich starke Des-Ew-Spells zurecht, und nehmen Sie das Horn of Fear zur Hand, denn ein Stockwerk höher erwarten Sie die Kriecher.

Level 7:

Dain — Way of the Wizard

Man kann sie außer mit Magic auch mit der Vorpel Blade und der Dispell-Funktion des Yew-Staffs oder des Staffs of Irra bekämpfen, aber alle diese Maßnahmen sind nicht so wirkungsvoll wie ein starkes Des Ew, das zusammen mit dem Horn of Fear eingesetzt wird. Wenn Sie sie erledigt haben, sammeln Sie die Magic Boxes ein und setzen sich vor die "Laughing Pit", bevor Sie das nächste Mal abspeichern, denn diese Fallgrube öffnet sich in einem unberechenbaren Rhythmus. Hinter der Fallgrube befindet sich ein Transportfeld, das aktiviert wird, wenn Sie die erste Tür geöffnet haben. Sie werden es wahrscheinlich gar nicht gleich merken, aber wenn Sie nach Westen gehen, ist die Fallgrube verschwunden und Sie stehen auf festem Boden.

Folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer Holztür gelangen. Diese brauchen Sie nicht aufzubrechen, es genügt einen starken Feuerball in das Transportfeld zu werfen, der dann die hinter der Tür stehenden Ameisen erledigt. Nun das gleiche Spiel von dem Platz hinter der Tür mit einem Zospruch gespielt, und Sie ha-

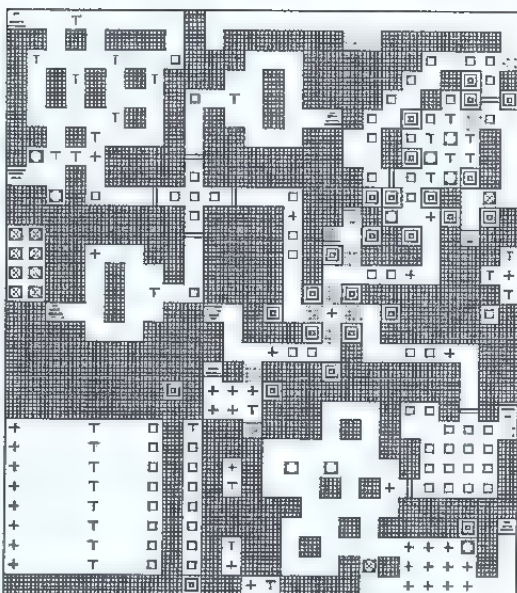
ben den Weg schon fast freige-macht.

Wenn Sie die Ameisen vor-nicht haben, schließt sich auch die getarnte Fallgrube in dem Rotationsfeld. Sie finden hier einen Orange Gem und einen blauen Wandschalter. Benutzen Sie den Oh-Ew-Ra-Spruch, um zu verfolgen, was passiert, wenn Sie den Schalter betätigen. Diese nutzbringende Einrichtung nimmt Ihnen einiges an Arbeit ab. Nachdem die Kapazität der Anlage erschöpft ist, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die restlichen Türen. Die Treppe in dem Raum mit dem vielen Viehzeug bringt Sie über ein (unsichtbares) Transportfeld in den Norden von Level 6.

Level 6:

Dain — Way of the Wizard

Die vor Ihnen liegende Tür läßt sich mit einem Onyx Key öffnen, man gelangt aber auch auf einem anderen Weg zum Ziel, der zwar etwas mühseliger ist, dafür aber einen Schlüssel einspart und einige andere Items einbringt. Wenn Sie sich dafür vor der Tür in den südlichen Raum, in dem zur Zeit noch einige Feuerbälle in Transportfeldern umherschwirren. An der westlichen Wand befindet sich ein Schalter, der jedesmal einige von den Slime Devils in den Raum läßt, die bei dem Versuch, Sie zu erreichen, von den Feuerbällen getroffen werden und diese dadurch ausschalten. Nachdem der Raum nun so-



Level 8 schlängelt sich die Party durch Transportfelder

weit leer ist, begeben Sie sich zur südlichen Wand, wo Sie in einer Nische eine weitere Vorpel Blade finden. Ob Sie sie nun brauchen oder nicht, spielt keine Rolle. Jedesmal, wenn Sie sie aus der Nische nehmen, rufen Sie wieder einige Feuerbälle hervor, die Ihnen den Rückweg versperren.

Sie können jetzt den von hier erreichbaren Schalter links von sich betätigen, um wieder

eine Slime Devils anzulocken. Danach begeben Sie sich nach Osten bis zur Wand, die sich nach kurzer Zeit öffnet und eine weitere Tür freigibt, die sich im Gegensatz zur ersten nicht nur mit einem Onyx Key, sondern auch mit den Lockpicks öffnen läßt. Dahinter befindet sich ein Raum mit zwei Brunnen und einer Schatzkiste, die in den meisten Fällen 4 bis 5 Gor Coins ent-



Monkey data

Ich glaub mich "moused" der Affe!



NEU

MOUSE FÜR AMIGA

Commodore-Computer

Amiga 500/1000/2000/2500

Affenstark in Qualität und Preis!

überall da, wo der Affe los ist.

Monkey data® RILAG trademark

Die Monster aus Chaos strikes back

Art	Geeignete Waffen	Magie
Level 1		
DEMON ZYTAZ WORM DARK LORD	Alle Klängen + VORPAL BLADE — Alle Klängen EXECUTIONER (hilft kaum)	FUL IR, DES VEN DES EW (stark) FUL IR FUL IR, MAGIC BOX
Level 2		
STONE GOLEM HELLHOUND	DIAMOND EDGE EXECUTIONER + alle	avtl Gift FUL IR
Level 3		
DEMON ROCK PILE BLACK FLAME	S.O. — EXECUTIONER AXE VORPAL BLADE (hilft wenig)	S.O. OH EW (6 Stufe) DES EW (6 Stufe)
Level 4		
SKELETON MUMIE GIGGLER DETH KNIGHT	alle alle alle EXECUTIONER MORNING STAR	FUL IR mittel-stark FUL IR mittel-stark FUL IR mittel-stark Gift benutzen oder unter Türen freeze ...
DRAGON (15)	+ EXECUTIONER DIAMOND EDGE	FUL IR sehr stark, alle anderen Waffen und MAGIC BOX nutzen
Level 5		
FLYING EYE WORM MUMIE GIGGLER SCORPION STONE GOLEM	alle alle verfügbaren S.O. S.O. S.O. S.O.	FUL IR FUL IR FUL IR
Level 6		
SILVER DEVIL RYE BLUE ANT MAN COUATL	— alle VORPAL BLADE, HORN OF FEAR alle — alle Klängen	FUL IR, OH VEN DES EW (stark), alle STAFFS mit DISPELL FUL IR, DES VEN FUL IR
Level 7		
SPIDER GIGGLER BLUE ANT MAN WATER ELEMENT MUMIE SILVER DEVIL	alle S.O. S.O. VORPAL BLADE, HORN OF FEAR DES EW (stark) S.O. — S.O.	FUL IR
Level 8		
SPIDER ROCK PILE DETH KNIGHT GIGGLER FIRE FLY SCREAMER	S.O. — S.O. S.O. S.O. — alle Klängen + alle Klängen	FUL IR (1 Stufe) FUL IR (1 Stufe)
Level 9		
MUMIE DETH KNIGHT FIRE FLY GIGGLER GADGET	S.O. S.O. — S.O. S.O. Alle Klängen	Starker DES VEN
Level 10		
WORM GIGGLER DRAGON	S.O. S.O. (ein stärker) + S.O.	

bis zum Corbum nur noch ein Kinderspiel ist

Level 1:

Dain — Way of the Wizard

Wenn Sie dieses Corbum wieder einzeln abklaffen wol-

len, gelangen Sie in einen Raum, dessen Ausgang sich zunächst nicht öffnen läßt. Der Schalter für die Ausgangstür sitzt an einer Wand in der westlichen Nische in dem kleinen

Raum südlich von der Treppe. Gehen Sie in diesem Raum zurück entgegen dem Uhrzeigersinn, denn wenn Sie zu langsam sind, werden Sie von Transportfeldern in die Mitte

des Raums gebeamt, wo sich sofort eine Fallgrube öffnet. (Ja: genau die, die Sie nach Level 10 fallen läßt, wenn Sie nicht zwischendurch zugemacht haben, bzw. die Items in der Nische auf Level 2 entnommen haben.) Da Sie ja wohl in der Couatl Hall zusammen mit dem Ruby Key auch einen Ra Key gefunden haben, müssen Sie nicht unbedingt zu Fuß zur Demons Chamber wandern, sondern können auch das Transportfeld hinter der westlichen Tür benutzen. (Allerdings weiß man vorher nie so genau, wo man eigentlich ankommt.)

Sollten Sie das Glück haben, nach Ihrer Ankunft "Short cut" an der Wand neben Ihnen zu lesen und außerdem im Besitz des Skeleton Keys sein, zögern Sie nicht, ihn zu benutzen. Sie öffnen damit einen Geheimgang im Südosten des Levels, der es Ihnen ermöglicht die Demons Chamber zu umgehen. Die Tür mit den zwei Schlössern ist mit den Lockpicks zu öffnen, die Sie spätestens hier in der Nähe gefunden haben sollten. Wenn Ihnen das Glück nicht so hold war, und Sie sich durch die Zysten gekämpft haben, bleiben Sie in respektvollem Abstand vor der Demons Chamber stehen, denn wenn Sie nicht in eines der beiden Kontaktfelder an der engsten Stelle der Kammer treten, werden die Demons und Würmer davon zurückgehalten und Sie können Sie in aller Ruhe aus der Ferne mit Feuerbällen belegen (Es sei denn, der düstere Fürst kreuzt auf und behindert Sie dabei.)

Nachdem Sie sich durchgeprügelt und das Corbum in die Flammen geworfen haben, springen Sie in das Transportfeld vor der Tür und stehen kurz darauf wieder auf der Junction of Ways.

Der vierte Weg.

Level 9:

KU — Way of the Fighter

Wenn Sie das erstmal den Weg KU betreten, werden Sie in einen kleinen Sektor gebeamt, in dem Sie als erstes den Small Shield finden. Gegenüber ist wieder eine imaginäre Wand, durch die Sie den keinen Raum verlassen können. Im angrenzenden Teil des Levels halten sich wieder einige Fire Flies auf. Die Sie dieses Mal aber nur mit sehr schwachen Feuerbällen oder "von Hand" bekämpfen sollten, denn der ganze Raum besteht aus Transportfeldern, was

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spielern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heftgeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute fahren wir fort, das Raumschiff "SS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 zu begleiten.

Mit der ISS Furchtlos fliegen wir endlich weiter durchs All: Willkommen zum dritten Teil des Starflight 1 Clue Books von Electronic Arts.

Starflight 1 Clue Book (Teil 3)

Kapitäns Log, Sternzeit
13.08.4620 20:34:31

In einigen Runen (28Nx4E) der Alten fanden wir einen Artefakt, der aussah wie ein schwarzes Ei (Black Egg). In einem anderen Gebäude entdeckten wir eine uralte Nachricht mit den Koordinaten (56N x16W) für das Offensiv-Hauptquartier der Erde, das auf dem Planeten Mardian 2 sein soll. Wir kehrten zum Planeten Heaven zurück und nahmen dort unsere Mineralien-Depots an Bord. Danach flogen wir zum Raumhafen.

Kapitäns Log, Sternzeit
19.08.4620 11:54:23

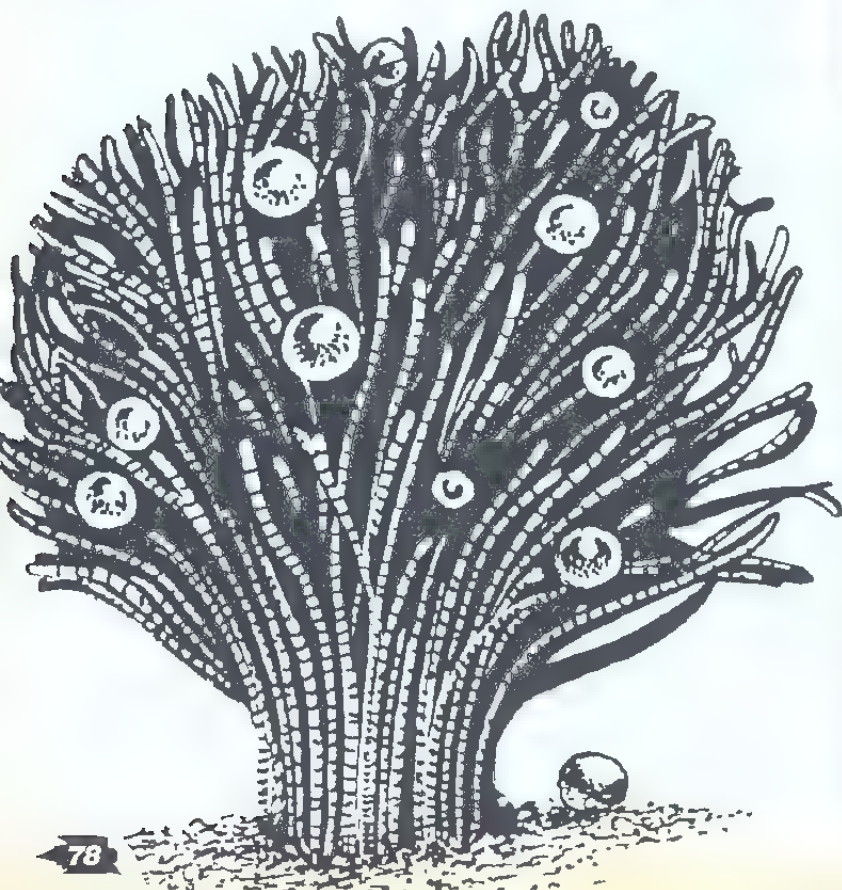
Wir verkauften unsere Mineralien und unser überzähliges Endurium. Aber dieses schwarze Ei werden wir behalten, zusammen mit unserem "Crystal Orb". Jetzt haben wir "Raumpiraten" sogar etwas Beute an Bord.

Da sind ein paar seltsame Notizen über das Sternbild des Kreuzes (Cross-Constellation) im Sternhafen. Ich glaube, da werden wir als nächstes mal reinschauen.

Kapitäns Log, Sternzeit
29.08.4620 23:34:11

Falerion, unsere friedliebende Elowan, drückte ihre Besorgnis aus, als wir das Wurmloch bei 118,107 benutzten. Sie erzählte uns, daß das Kreuzsternbild am anderen Ende des Wurmloches zum Gebiet der Gazurtoids gehört, einem Haufen feindenfeindlicher und unfreundlicher Gesellen. Die Elowan entdeckten, daß wir möglichst die Schutzschirme runterfahren und die Waffen ausschalten sollten, bevor wir in dieses Gebiet eindringen. Das ist der einzige Weg, mit dieser Rasse sicher und friedlich klarzukommen. Außerdem sollten wir uns auf eine höfliche und respektvolle Art mit ihnen unterhalten. Vor allem müssen wir darauf aufpassen, daß wir ihnen nicht widersprechen. Es ist eine schwierige Entscheidung, aber solange es keine Ausweichmöglichkeiten gibt, werde ich Falerions Rat annehmen.

Die Furchtlos erreichte das Gebiet der Gazurtoids — umgeben von feindlichen Schiffen. Flucht war unmöglich, allein schon wegen ihrer großen Anzahl. Bevor wir allerdings durch das Wurmloch flogen, hatten wir unsere Schilde und Waffensysteme deaktiviert. Nun traten wir mit den Gazurtoids in einer extrem unterwürfigen Art und Weise in Verbin-



dung. Es klappt! Nachdem sie uns einen unehrenhaften Tod vorausgesagt, ließen sie uns alleine.

Danach benutzen wir weder eines der vielen Wurmloch, die es hier gibt. Diese Gegend ist eine regelrechte Kreuzung für Wurmlocher. Wir nahmen das bei 101,77, direkt unter dem gelben G-Klasse-Stern aus dem Kreuzsternbild. Wir erreichten das Territorium der Spemins bei 61,131. Die Spemins und die Gazartoids sind echte Rivalen, was das widerliche Verhalten angeht. Wir gaben unsere unterwürfige Haltung auf und schickten zwei ihrer Schiffe in die ewigen Jagdgründe. Als wir den Kampf beendeten und das übriggebliebene Schiff anfunkten, waren die Spemins sehr entgegenkommend und bereit, wichtige Informationen mit uns auszutauschen. Sie erzählten uns etwas über eine große "Stadt der Alten" in einer Nebelwolke, die auf dem Kurs zu ihrem Heimatplaneten liegt.

Nachdem wir die Trümmer der zerstörten Schiffe nach brauchbarem durchsuchten (was Falerion und Bethamial sehr mißfiel), verließen wir das Gebiet der Spemins.

Kapitans Log, Sternenzelt
02.09.4620 18:53:19

Wir folgten den Anweisungen der Spemins und fanden uns in einer mittelgroßen Nebelwolke wieder, die mit Wurmlochern durchsetzt war. Im System 56,144 fanden wir drei Eisplaneten. Auf einem dieser Planeten entdeckten wir die Stadt der Alten. Diese Stadt ist ein wahres Paradies für Archäologen, und die Runen könnten den Spezialisten von Interstel sicher eine ganze Menge erzählen. Wie auch immer, wir sind nur ausgerüstet, um mit den großen Lagerstätten von Endurium unsere fast leeren Tanks zu füllen, was wir sehr zu schätzen wissen. Das einzige andere für uns interessante Ding sah aus wie eine Kristall-Perle (Crystal Pear). Ich werde sie zu unserer Kollektion von Piratenbeute auf der Brücke legen.

Kapitans Log, Sternenzelt
06.09.4620 02:46:22

Wir nahmen Kurs nach Hause, nachdem wir beinahe unser Leben und unser Schiff in einem der gefährlichsten Rennen der Galaxis verloren hatten. Nachdem wir eine ganze Reihe von Wurmlochern benutzt hatten, wurden wir von einem einzelnen Uhlek-Schiff

angegriffen. Wir haben über sie schon von anderen Rassen gehört, aber wir waren auf diese kompromißlose Wildheit des Angriffs überhaupt nicht vorbereitet. Unseren Versuch, mit ihnen in freundlichen Kontakt zu treten, wiesen sie einfach zurück. Wir hatten nicht mehr genug Zeit, die Schilde hochzufahren, bevor der erste Schuß unsere Schiffshülle traf. Dieser Treffer zerstörte unser Kampfnavigationssystem, und der zweite verletzte meine Besatzung schwer. Meine Besatzung! Ich nahm den Helm und versuchte uns aus dem Kampf herauszumanoevrieren. Sobald wir in den normalen Navigationsmodus gingen, erschien plötzlich ein heller Blitz. Der Blitz kam von der Kristall-Perle, die in der "Piraten-Schatztruhe" auf der Brücke war. Irgendwie teleportierte uns dieses Ding aus dem Gebiet der Uhleks. Es sieht so aus, als wenn wir es bis zum Sternenhafen schaffen würden. Dort brau-

chen wir dringend medizinische Versorgung und Reparaturen. Unser medizinischer Offizier, Bethamial, ist am schwersten von allen verwundet. Verdammt seien die Uhleks!

Kapitans Log, Sternenzelt
07.09.4620 11:16:25

Bethamial wird leben! Sie wird eine ganze Zeit in der Fotosynthese-Kammer bleiben müssen, aber sie wird wieder in Ordnung kommen. Ich weiß, eigentlich ist es verkehrt, einen Elowan als "Er" oder "Sie" zu bezeichnen, aber ein "Es" ist so unpersönlich und würde ihnen einen Teil ihrer Menschlichkeit rauben. Schon wieder ein unangebrachter Widerspruch. Mein Vater hatte recht! All dieser Philosophie-Unterricht auf der Universität ist verschwendete Zeit. "Warum darüber den Kopf zerbrechen, wenn Du ein Raumschiff fliegen willst, Junge? Wer braucht elenen fliegenden Philosophen?" Es hat ihm nie Spaß ge-

macht, meinen intensiven Diskussionen über Kontroversen und faszinierende Dinge, die ich mit Mutter führte, zu lauschen. Sie und ich haben so manche Nacht damit verbracht, über "Kritische Empfindungen" zu reden und mit Zeitreis-Paradoxa zu spielen. Und nun stehe ich hier, Kapitän der Furchtlos und der Prachtbursche von Interstel. Und ich wünschte, ich könnte jeden Uhlek aus dem Raum-Zeit-Kontinuum pusten, für das was sie meiner Crew angetan haben. Falerion, Phenocht und Vetrifix werden in wenigen Tagen aus der medizinischen Abteilung entlassen. Wir werden aber auf Bethamial warten bevor wir weiterfliegen.

Kapitans Log, Sternenzelt
14.09.4620 21:49:44

Bethamial ist bereit, ihre Aufgaben wieder wahrzunehmen. Die Furchtlos ist mit den besten Waffen und Schindern ausgerüstet, die es bei Interstel gibt, und wir werden noch morgen früh vom Sternenhafen starten. Wir nehmen Kurs auf das Gebiet der Elowan und der Thrynn.

Kapitans Log, Sternenzelt
04.10.4620 19:31:24

Die Elowan, die wir trafen, waren so sehr mit den Vorbereitungen für ihr "Harvest Festival" beschäftigt, daß sie nicht besonders lange mit uns reden konnten. Als ich Falerion und Bethamial darüber fragte, waren sie zu sehr beschäftigt, um zu erklären, was dieses "Harvest Festival" sei. Ich vermutete, daß es etwas mit den mysteriösen und geheimnisvollen Vermehrungsarten der Elowan zu tun hat. Um mit den Thrynn zu kommunizieren, müssen wir zum Sternenhafen zurückkehren und Bethamial und Falerion dort für eine Weile zurücklassen. Die Thrynn würden nie mit uns reden, wenn sie wüßten, daß auch nur ein Elowan an Bord des Schiffes ist. Für diesen Flug heuern wir einen Thrynn als Kommunikations-Offizier an.

Orkanartige Stürme, Schneetreiben und zeitweiser Stromausfall verhindern, daß die Bordbucheintragungen der ISS Furchtlos in dieser POWER PLAY-Ausgabe weiter zu verfolgen. Umfangreiche Klimaforschungen haben ergeben, daß erst in vier Wochen der nächste Teil der Abenteuer von Kapitän Max Zeflin und der ISS Furchtlos erscheinen wird. Bis dahin: fröhliche Alienhatz.

mh



Viele Fragen, wenige Antworten: Unter diesem Motto könnte Sierras "Manhunter 2" stehen. Grund genug für uns, Tips und Tricks für den erfolgreichen Personen-Jäger zu veröffentlichen.

Bei unserer Landung sind wir unglücklicherweise genau auf einem anderen Manhunter gelandet. Dessen MAD und seine Identifikationskarte (ID-Card) nehmen wir an uns. Damit wären wir gleich bei der ersten und wichtigsten Regel bei Manhunter:

Alles und jeden "tracken" und so viele Namen wie möglich ins MAD eingeben!

Über das MAD sehen wir folgende Orte:

Bank of Canton
Warehouse
The Ferry Building
Embarcadero Fountain
Hide Street Pier

Da wir die Spur des Verbrechers in dem anderen Raumschiff sowie verloren haben, werden wir die Orte jetzt alle besuchen. Bei der "Bank of Canton" fällt uns nichts Ungewöhnliches auf. Die Türen sind verschlossen, nur in das Gebäude daneben kommt man rein. Wir entdecken ein Loch in der Wand und schließlich einen Toten über einem Schreibtisch liegend. In seiner Handfläche ist ein Drache eingegraben. Auf dem Tisch liegt ein grüner Zettel mit der Aufschrift: "Greetings fellow Dragons. The R3 is the L1 to R4." Im Papierkorb steckt außerdem ein Stück eines Zeitungsartikels. Darauf wird etwas von dem Wissenschaftler "Noah G." erzählt. Sein Nachname ist unleserlich, da der Fetzen an der Stelle abgerissen ist. Gibt's in dem Raum sonst noch was? Der Tresor ist leer, also verschwinden wir wieder. Auf dem MAD haben wir gesehen, daß es ein Stück weiter links neben der Bank eine Prügelei gab. Dort gehen wir hin und finden

noch einen weiteren Toten auf der Straße. Auch er hat das Drachenzeichen in der Hand. Neben ihm liegt ein "Laundry Receipt". Durchsucht ihn gründlich, bei ihm findet ihr noch etwas ganz Wichtiges.

Als nächstes geht's ab zum Lagerhaus (Warehouse). Um durchs Lagerhaus durchzukommen, stellt man in der Menüleiste die Action-Sequenz auf "Easy Arcade". Wir müssen zur Tür unten links in der Ecke, ohne uns von den patrouillierenden Robotern schnappen zu lassen. Dort finden wir einen Hammer (Mallet) und eine blutige Kratzspur auf der Tischplatte ("Zac — me hurt ... me got it ... traitor Mic ... me at den"). Den Hammer sollte man sich ganz genau anschauen.

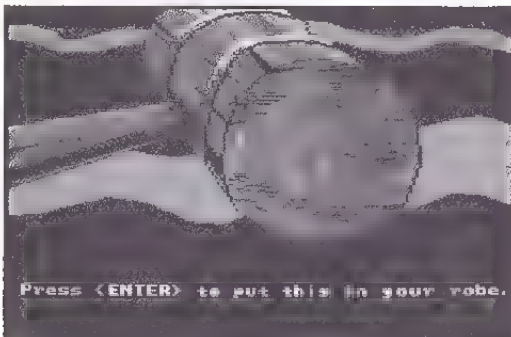
Beim Fährhaus sollte man alles untersuchen. rein kommt man jedoch nicht. Auch sonst kann man hier nichts ausrichten. Also ab zum letzten Ort, den wir auf dem MAD betrachteten: der "Embarcadero Fountain". Wir müssen unverletzt zum rechten Rohr gelangen. Dort angekommen sollte man sofort speichern. Im Rohr müssen wir bis ganz nach rechts laufen, ohne daß die Raketen uns erwischen. Deswegen auch hier immer flüchtig speichern, sonst hat man keine Chance. In dem sehr unordentlichen Raum gibt's ein Bett mit einem merkwürdig deformierten menschlichen Körper drauf. Den Glasbehälter (Flask) nehmen wir an uns. Unter dem Bett liegt noch ein Gegenstand, den wir ebenfalls mitnehmen sollten.

Jetzt geht's zum "Hide Street Pier". An der Pier liegt ein Dampfer. Davor stehen viele Kisten mit "Medical Supplies". In der Ferne sieht man Alcatraz. Runter an den



Was fand Tad Timov an dem Wandbehang nur so toll?

Ohne den Hammer aus dem Lagerhaus läuft nichts



Manhunter 2 DIE LÖSUNG

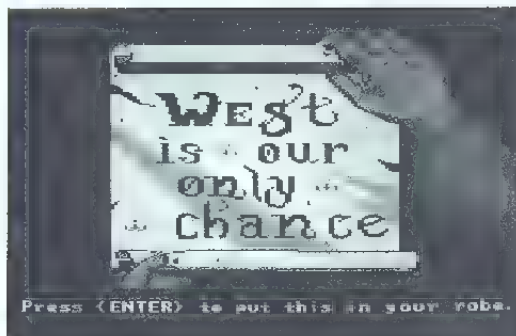
Strand. Unter dem Landungssteg kann man nach oben klettern. Auf dem Loch steht jedoch eine Kiste, so daß man da nicht weiter kommt. Schaut da mal ins Kanalrohr und dann viel Spaß.

Als letztes marschieren wir dann ins Zuhause des toten Manhunters. Dort finden wir in der Schublade ein Stück Stoff mit einem angehefteten Zettel: "Rub Jewe of heaven". Es wird immer mysteriöser. Als dem Fenster erblicken wir den roten Qualm ausstoßenden "Cort Tower" und die über und über mit Dreck bedeckte "Transamerica Pyramid".

Somit gibt es nichts weiter zu erforschen. Das Spiel geht

aber auch nicht weiter. Klar, zurück zur Bank of Canton und dort auf der Tür den Namen entziffern. Wenn das MAD die ID Nummer 091156 ausgibt, seid ihr auf dem richtigen Weg. Anschließend marschieren wir in das Apartment des toten Bankdirektors.

Wenn wir jetzt alles richtig gemacht haben und an einen Ort verweisen wollen, mußte das MAD wie verrückt anfangen zu tuten. Wir werden von den Orbs nach Hause gerufen und sollen dort auf neue Anweisungen warten. Vorher muß man jedoch zwei Namen eingeben. Wenn trotz alledem doch nichts passiert, bleibt nur eine Möglichkeit über: Ihr seid



Viel Aufregung für nichts, oder? Die Rolle aus dem Tempel.



Diesen armen Passanten sollte man genau durchsuchen

nicht überall dort draufgegangen, wo man hopsgehen kann. Doch, doch, ihr habt richtig gelesen: wir wissen auch nicht was sich die Manhunter-Programmierer dabei gedacht haben. Auf jeden Fall noch mal zurück und alle gefährlichen Situationen "durchsterben". Dann geht's auf jeden Fall weiter.

Der 2. Tag

Wenn man von dem Orb den neuen Auftrag hat, befragt man als erstes wieder das MAD. Es gibt viele Orte zu sehen und viele Leute zu "tracken". Wenn man alles richtig gemacht hat, sollte man auf folgende Orte stoßen:

- Pier 5
- The Temple
- The Shop
- Transamerica Pyramid
- Dr's House
- Laundry
- Cable Car Barn
- Private Club

Da haben wir ja eine ganze Menge zu tun. Als erstes geht's zur Pier 5, wo wir auf einen 2

toten Ratten-Menschen stoßen, ähnlich dem den wir bei der Embarcadero Fountain gefunden haben. Er trägt einen Maulkorb, den wir am besten mitnehmen.

Beim Maulkorb müßten bei Euch jetzt die Alarmglocken klingeln. Genau, den können wir dem Hund in Tad Timovs Apartment verpassen, so daß der uns nicht mehr zerfleischen kann. Gesagt, getan. In dem Zimmer finden wir außerdem eine Kammer und ein merkwürdiges Wandgemälde.

Als nächstes besuchen wir den Tempel. Dort verteidigen wir uns als erstes gegen vier Ninja-Geister die mit Shurikans auf uns schmeißen. Wenn das erledigt ist, hebt sich der Buddha an und wir können die Treppe rauffahren. Die Ninjas dort oben schmeißen uns auf einen Steg mit glühenden Kohlen. Darunter plubbert konzentrierte Säure, also nicht danebertreten. Zwischenspeicher hilft auch hier. Wir kommen schließlich beim Steg an und wohnen einer Zeremonie bei, bei der in die Handfläche des Betroffenen ein Drachen-

Symbol eingebrannt wird (aha!) Wenn wir an der Reihe sind schnappen wir uns jedoch flugs eine der Rollen hinter dem Zeremonien-Meister und springen sofort aus dem Fenster. Auch jetzt sollte man nicht vor dem Tempel stehenbleiben. Wir laufen statt dessen nach rechts, wo uns ein alter Chinese mit einer Pfeife erwartet. Die Symbole auf den Tabak Topfen kommen uns bekannt vor. Denkt an den Wandbehang bei Tad Timov. Nehmt vier Prisen aus nur einem Topf mit dem entsprechenden Symbol des Wandbehangs. Das Gesicht im Rauch sollte man sich merken. Der Alte gibt uns jetzt eine Statue.

Den Shop kann man gerne besuchen. Der Typ schaut sich zwar genüsslich einen abgehackten Finger an (merken!), aber ausrichten kann man dort nichts. Also weiter zur "Transamerica Pyramid". Dort sollen wir einen Gefangenen befreien. Wenn man die Waffe von der Wand nimmt, gibt's einen Höllen-Alarm. Also schnell wieder raus und noch mal rein. Laßt um den Roboter herum, ohne daß dieser Euch trifft. Er wird dann von dem Sklaven abgelenkt, so daß dieser fluchten kann. Der Sklave wird uns das später danken.

Als nächstes geht's zum "Doctor's House". Dem blauen Typ auf dem Tisch fehlt ein Arm (merken!), außerdem hat er merkwürdige Initialen auf Stirn und Arm eingeritzt (bekannt aus "Manhunter New York"). Im Hinterrück immer liegt noch ein Toter. In der Tasche steckt ein Brief. Außerdem sollte man die Urin Probe in dem Reagenzglas (Test Tube) mitnehmen. Wir haben ja schließlich einen leeren Gegenstand dabei.

Als nächstes steht die Laundry auf der Liste. Die hat aber geschlossen, so daß wir anschließend zur "Cable Car Barn" laufen. Habt Ihr Euch gemerkt, wo der Schaer zum Öffnen der Tür war? Im Wagen wird's schon interessanter. Dort liegen nämlich ein Haufen Leichen, die eine wieder mal mit dem "P" auf der Stirn. Im Gürtel steckt eine Rolle, die wir mitnehmen. Als nächstes steht der "Private Club" auf dem Programm, bei dem wir allerdings eine böse Überraschung erleben.

Noch haben wir allerdings nicht alles herausgefunden, was es zu finden gibt. Mit dem Zeitungsletzen vom ersten Tag und dem Brief aus dem Doc-

tor's House (Letter 2) kann man einen weiteren Namen erfahren. Im "Scientist's House" gibt's jedoch nicht viel. Streichhölzer legen herum, zusammen mit einem weißen Birdfaden (merken!)

Außerdem haben wir noch folgende Namen:

PHIL
ZAC
MIC
STONE

Wenn wir die kombinieren, kommen wir auf einen Typ mit der ID 020501. Der Wohnort ist allerdings nicht bekannt. Also weitersuchen. Himmelsrichtungen können auch Namen sein. Die ID müßte jetzt 100880 sein. Der Kerl hat sich allerdings einen merkwürdigen Wohnort ausgesucht. Er residiert im Wachsfingernkabinett (Wax Museum). Da sausen wir hin. Doch wie kommt man da rein? Die Tür ist dicht und rührt sich nicht. Die Figur an der rechten Seite hält einen Fisch in der Hand. Moment mal, haben wir sowas nicht irgendwo schon mal gesehen? Schaut Euch noch mal alle Gegenstände genau an, dann kommt Ihr bestimmt drauf, was Ihr mit der Fisch-Statue machen sollt. Im Wachsmuseum gibt's außerdem eine Orb-Show nicht viel zu sehen. Auch das nnerdes Kamins, das unzweifelhaft einmal bewohnt war, ist leer.

Der 3. und letzte Tag

Auch wenn man das MAD noch überhaupt nicht angeschaut hat, sollte Euch sofort einfallen, wo wir jetzt hingehen können. Gestern war der Laden noch dicht. Trotzdem legen wir uns das MAD gemütlich auf die Knie und schauen, was in der Zwischenzeit so los war. Dabei stoßen wir auf die Orte:

Ghirardelli Square
Wax Museum

Letzteres haben wir schon besucht, ersteres sparen wir uns für gleich auf. Zunächst geht's ab zur Wäscherei (Laundry). Von dem Toten vor Bank of Canton haben wir den grünen Abholerschein (Laundry Receipt) den wir der Hübschen überreichen. Hoppla, kennen wir den Gehirnen in der Wäscherei nicht? Doch dann wird alles dunkel. Wie gut, daß man Freunde hat. Bevor wir diesen unglücklichen Ort verlassen, nehmen wir noch den Spazierstock mit (Walking Stick).

HIGHScores

Wie gut seid
Ihr in Eurem
Lieblingsspiel?
Hier findet
Ihr die
Bestleistungen
anderer
POWER-PLAY-
Leser.

Diese Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video- und Automaten spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kom-

men in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, deren Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKes oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend

"Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweiß-Fotos an folgende Adresse:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Von Max Kahl aus Berlin stammte der Battle Squadron Rekord.



Ebenfalls aus Berlin kommt der Twinworld-Score von Denise Philipp

Arkanoid

Amiga: 841 290 von Manfred Dürnberger, Fieberbrunn

Batman the Movie

Amiga: 127 400 von Joachim Schopf, Wöllstein

Battle Squadron

Amiga: 3 756 350 von Max Kahl, Berlin

Boho

Amiga: 217 841 von Günter Kleuser, Köln

Continental Circus

STE: 3962 100 von Fabian Guter, München

Dragon Spirit

PC-Engine: 617 940 von Carsten Müller, Ibbenbüren

Grand Prix Circuit

C 64: Monza in 1:02.80 von Andi Obermeier, Neustadt

Grand Prix Circuit

C 64: Monza in 1:00.69 von Andreas Johann, Lug

Great Courts

Amiga: 197 Tabelle von Stefan Bachmann, Travemünde

Gunhed

PC-Engine: 3242 190 von Stefan Kruber, Moers

Hard'n Heavy

C 64: 20 640 von David Ehrenbrink, Emsdetten

Indiana Jones Adventure

MS-DOS: 692 von Daniel Schaller und Jan Conrad, Iserlohn

Kenselden

Sega: 59 900 von Thorsten Biehl, Kinkel

Life Force

NES: 393 450 von Jörg Wagner, Buchholz

Nebulus

ST: 11 450 von Jürgen Starke, Grevenbroich

Pipe Dream

C 64: 109 050

Toobin'

C 64: 102 225 beide von Tian-Yaw Hsieh, Wien

Power Drift

Amiga: 1912 067 von Achim Kaspers, Osterwald

Power Drift

ST: 206 958 von Klaus Kakler, Saarwellingen

Rainbow Island

Amiga: 445 320

Seven Gates of Jambala

Amiga: 28 720 beide von Andreas Kabbeck, Lehrte

Rock'n Roll

Amiga: 1 Level in 0:20.6 von M. Sprau, Bruchmühlbach-Miesau

Robocop

Amiga: 338 880 von Ingo Trosiner, Velbert

Robocop

C 64: 41 200 von Alexander Fila, Siegburg

Sidewinder

Amiga: 1 140 700 von Hendrik Zimmermann, Steinau Ulmbach

Stunt Car Racer

Amiga: Little Ramp 0:46.62 (Lap) von Christoph Klein, Meerbusch

Stunt Car Racer

Amiga: Stepping Stones 0:55.90 (Lap) von Georg Dietl, Hockenheim

Summer Edition

Amiga: 9.4 für Ringe von Markus Klaffen, Gangelt

Super Hang On

Amiga: 55 942 934 (Afrika) von Lothar Scherhauser, Ulm/ Eisingen

Super Wonderboy

C 64: 780 020 von Frank Kury, Waldkirch

Super Thunderblade

Mega Drive: 8025 350 von Holger Rahmacher, Moers

Test Drive II

C 64: 481 100 von Pascal Kremp, Kronberg

Twinworld

Amiga: 23 920 von Denise Philipp, Berlin

Thundercats

ST: 489 300 von Wolfgang Kopp, Unterschleißheim

Thunderblade

C 64: 2293 400 von Frank zu Klampen, Uplengen/Stapel

TV-Sports Football

ST: 140 zu 0 gegen Atlanta von Andreas Kuphal, Sulzbach

Wonderboy

C 64: 136 260 von Michael Böcker, Isny

Am 17. 10. 1989 bebte in San Francisco die Erde. Ein Teil der Bay Bridge stürzte ein und begrub neun Autofahrer unter sich. In der Nobel-Uni Stanford fielen Tausende von Büchern aus den Regalen. Mehrere kleinere Brände flackerten auf. Swimmingpools brachen. Dächer stürzten ein. Tausende Glasscheiben zerbarsten. Wie durch ein Wunder blieben 70000 Leute, die in einem Baseballstadion saßen, verschont; die Konstruktion widerstand dem Beben.

Auch die Softwarefirma Lucasfilm Games, die 30 Meilen von San Francisco entfernt residiert, wurde durchgeschüttelt; gottlob kamen alle mit dem Schrecken davon. Wir besuchten die Skywalker Ranch etwa zwei Monate nach dem Ereignis, das auch auf den amerikanischen Fachmessen immer noch für Gesprächsstoff gesorgt hatte ("Was haben Sie getan, als das Beben kam?"). Wir sprachen mit Brian Moriarty, dem Programmierer, und Mark Ferrari, dem Grafiker von "Loom".

Power Play: Ist es das erste Mal, daß ihr zusammenarbeitet? Wo habt Ihr Euch kennengelernt?

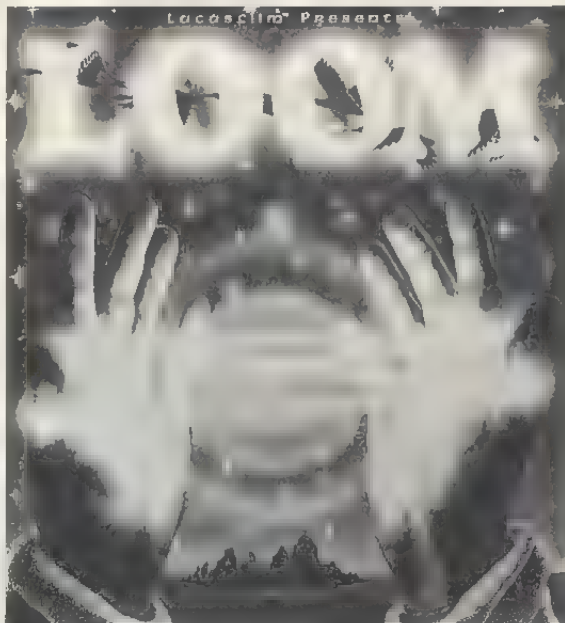
Brian: Ich suchte einen Grafiker für "Loom". Normalerweise werden die Grafiken von verschiedenen Künstlern gezeichnet. Ich wollte jemanden, der allein für die Grafiken zuständig ist, damit das Spiel einen homogenen Charakter bekommt. Mark war zu dieser Zeit gerade frei.

Mark: Ich illustriere Science-fiction- und Fantasy-Bücher, meine Materie sind also Zeichenstifte und Papier. Ich habe nie daran gedacht, auf einem Computer zu malen. Ich mochte die Kisten nicht und hatte mich vorher nie damit beschäftigt.

Vor einiger Zeit besuchte der ArtDirector von Lucasfilm eine Messe, auf der einige meiner Zeichnungen ausgestellt waren. Er fing Feuer und lud mich ein, einmal die Ranch zu besuchen. Er zeigte mir die Ranch, gab mir eine ausführliche Tour über das wundervolle Gelände, lud mich zum Essen ein und fragte mich auffällig beiläufig, ob ich nicht interessiert wäre, hier zu arbeiten. Um ehrlich zu sein: Ich war nicht daran interessiert. Es war der Name Lucasfilm, der mich dazu brachte, "ja" zu sagen. Ich habe es allerdings nicht bereut,



Programmierer Brian Moriarty hat ein Hobby, vor dem sich andere fürchten: Er sammelt Erdbeben. Wir sprachen mit ihm und dem Grafiker Mark Ferrari über welterschütternde Ereignisse und sein neuestes Projekt "Loom"



Mister Erdbeben

ich habe hier sehr viel Neues gelernt

Power Play: Ist es schwer, vom Zeichenstift auf die Maus umzusteigen?

Mark: Das Medium Computer ist fürchterlich beschränkt; diese Farben und die Block-Auflösung sind schrecklich. Details sind schwer zu zeichnen. Wenn ich eine Blume oder ein Glas male, muß ich das Pixel für Pixel tun. Steine, Himmel oder Wasser ist recht einfach. Ich hätte ein hartes Leben, wenn ich nicht tricksen könnte ... Man muß das Medium andauernd umgehen und immer eine neue Idee haben, das zu zeichnen, was eigentlich nicht möglich ist. Andererseits sind die Möglichkeiten so eingeschränkt, daß man nicht in Agonie verfallen muß, welchen Farbton man für den Baum links hinten nimmt. Es gibt einen richtigen Weg und den entscheidet das Medium für dich.

Ich arbeitete zuerst an den Hires-Grafiken von "Zak McKracken". Ich war sehr frustriert, daß ich unter EGA nur eine 16-Farben-Palette benutzen konnte. Es sind wirklich fürchterliche Farben. Außerdem malt es sich mit ihnen schlecht, es fehlt ein dunkles Braun und dunkles Grün. Ich versuchte, die Farben zu mischen. Man sagte zu mir: "Neinneinnein, das kannst du nicht machen, sonst brauchen wir mehr Disketten für das Spiel. — Es gibt keinen Weg, die Bilder anständig zu packen."

Als Zak fertig war, wurmte es mich noch immer, daß wir keine gutaussehenden Bilder zeichnen konnten. Also fuhr ich nach Hause, setzte mich hin und malte drauflos. Das Bild ist in Loom drin: Es ist das mit den Hügeln und dem Zwiellicht im Hintergrund. Als ich fertig war, fuhr ich zu Lucasfilm, baute meine Maschine auf, lud das Bild — und verließ den Raum. Ich wollte das Bild für sich alleine sprechen lassen: "Das ist ein EGA-Computer. Wenn ihr etwas wissen wollt, wie's gemacht wird, kommt zu mir, dann reden wir drüber." Es funktionierte. Zuerst hörte ich aus dem Zimmer: "Wow" oder "Das sieht nicht nach EGA aus" oder "Ich wußte gar nicht, daß man so was machen kann". Also setzten sich die Programmier-Genies hin und tüftelten solange am Code, bis wir auch diese Bilder vernünftig packen konnten. Jetzt bringen wir 60 Räume auf 6 Disketten unter.

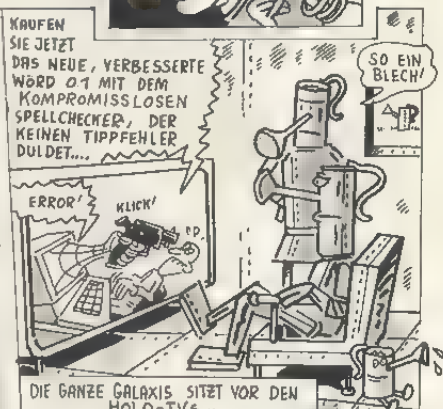
STARKILLER

26. FOLGE

»DER BÖSEWICHT DES JAHRES«

Starkiller die Geißel der Galaxis steht vor der Krönung seiner Schurkenlaufbahn: Er ist für den ehrenhaften Titel "Bösewicht des Jahres" nominiert worden

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE



POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Life Force

Man erhält 30 Extra-Leben, wenn man im Titelbild hintereinander das Joypad nach oben, unten, links, rechts drückt, danach Knopf <A> und betätigen und <START>. So dürfte man sich durch alle feindlichen Horden kämpfen.

Gradius

Mitten im Spiel mit <START> pausieren, dann hintereinander oben oben unten, unten, links, rechts, links, rechts drücken, und danach Tasten <A> und . Das Raumschiff hat jetzt volle Bewaffnung. Den Trick kann man

nur einmal in jedem Level anwenden. Spätestens nach dem ersten Level mit dem Hinterteil des Schiffes des die rechte Spitze des Feindes berühren. Das gibt ein Extra-Leben. Im zweiten Level wartet dieses fast ganz am Schluß, wo man sich durch die rote Punkter-Blichschirm muß. Am Unterteil des Schiffes gibt es dort eine Einbuuchtung, in die man rückwärts fliegen muß. Desgl. noch ein Extra-Leben, das man gut gebrauchen kann.

Goonies II

Benutzt folgende Spiele-Codes, und ihr könnt schon mal etwas weiter ins Spiel hineinschlüpfen. Beim letzten Code ist das Spiel fast fertig gespielt.

L10 N258 42E M00Y
E10 N21- 179 11 "N
340 N24V 19 " 301Y

Metroid

Geht folgenden Code ein, und ihr seid kurz vor dem Mutter-Gehirn. 210 Raketen, schneller im Handgepack. Damit dürfte das Vieh eigentlich zu schaffen sein.

087V11 -P-46
947all 80073

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Das putzige Plattformspiel steckt voller Überraschungen. Eine Abkürzung für Level 2-2 land Frank Fleischer aus Dortmund heraus. Um schneller zum Käfig am Levelende zu gelangen, müßt ihr folgendes machen:

Man fliegt erst mit dem Ballon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch und dann den Gang entlang nach rechts. Wenn der Gang einen Knick nach oben macht, fliegt man hoch und schließt die Pfeile weiter auf den blauen Ballons ab. Das macht man solange, bis eine Art Feuerball in einem schwarzen Kasten erscheint (neben dem Tor, aus dem die Pfeilwerfer kommen). Dann

fliegt man zum Feuerball, Tiki beginnt sich zu drehen, und es erscheint der Text "Level 2-2 Ready!". Schwupp — schon seid ihr am Ende dieses Levels angelangt.

Dann noch ein paar Taktkarten, wie man die Endgründe besser in den Griff bekommt.

Der Eiswal

Stellt Euch zunächst vor die Zacken auf der linken Seite, damit der Wal Euch verschluckt im Wa-Bauch ständig ballern und den Tropfen ausweichen. Das ganze ein Weilchen durchhalten, und schon zerspringt der Wal in viele handliche Eiswürfel. Gutes Timing braucht man schon, um den Tropfen auszuweichen.

POWER TIPS

NEW ZEALAND STORY

Der steinerne Oktopus. Kein Problem, wenn man die Bombe als Waffe hat. Springt auf die obere Plattform und schließt, was das Zeug hält. Auf die Federmause achten, die aus der Nase des Oktopus kommen. Mit einer anderen Waffe als der Bombe ist es fast unmöglich, diesen harten Brocken zu besiegen.

Am Ende des 3. Levels begnügt man einen ganz fiesen Engländer, dem steinernen Oktopus immer den Raketen ausweichen und in den geöffneten Bauch schießen. Das ist die einzige Möglichkeit, den Kerl zu verwunden. Oder kennt jemand einen anderen Weg?

POWER TIPS

ZUM SAMMELN



Hier geht's weiter mit den Antworten zum „Maniac Mansion“-Dauerhit. Maniac Mansion

POWER TIPS

ZUM SAMMELN



Der Software-Klassiker "Maniac Mansion" löst jeden Monat eine Flut von Fragen aus. Wir haben die häufigsten Fragen gesichtet und beantwortet.

Hilfe! Ich komme nicht ins Haus rein. Hinter der Fußmatte liegt der passende Schlüssel. Wie öffnet man das Paket?

Das Paket muß man gar nicht öffnen. Wenn es an Briefmarken hängen, dann mit dem Paket ins Haus gehen und es dem Sohn geben. Daraufhin wird man von ihm in sein Zimmer gebeten, der einen Übersee-Plan informiert.

Die Briefmarken kann man weiter verwerten. Man erhält den Brief aus dem Tresor zusammen mit einem Wasserglas in der Mikrowelle, öffnet ihn dann und klebt hinterher

die Briefmarke wieder drauf. Es bleibt Euch überlassen, welche Figur ihr dazu nehmt.

Jetzt sieht man sich die Fernschaltung an, steckt in den Umschlag entweder das mit Schreibmaschine unarbeitbare Manuskript (geht nur mit Wendy) oder das Demo-Tape (geht nur mit Sid oder Razor). Jetzt legt man den Umschlag wieder in den Briefkasten und stellt die Lampe hoch. Nach einiger Zeit kommt tatsächlich ein Briefträger, der halt das Packchen ab. Der nützt das Umschlags wird dann im Fernsehen vorgestellt. Wenn man nach einiger Zeit nochmals den Briefkasten kontrolliert,

Wie kann man die Zahlenkombination am Safe vergrößern?

Den Safe bekommt man so auf: zuerst das Bild öffnen. Dann der fleischfressenden Pflanze im Kaminzimmer nachhaken. Radaktives Wasser (aus dem Pool), Braten und Co. la geben — woh, bekommt's. Jetzt kann man an ihr nach oben in den Teleskopraum klettern. Dort dreht ihr das Fernrohr zweimal nach links, indem ihr jedesmal eine Münze werft und schaut dann ins Okular. Hat man alles richtig gemacht, sieht man die Zahl, die man eingeben muß um den Safe zu öffnen.

Wie repariert man die defekte Leitung?

Zuerst dreht man im Reaktorraum die Sicherung raus. Dann kann man mit den "Tools" aus dem Kofferraum die Leitungen reparieren. Dazu muß allerdings die Taschenlampe Brennen (wenn die Batterien nicht mehr ausreichen, sollte man es mit denen aus dem Raum versuchen). Der Strom muß nach 3 min wieder eingestellt werden, sonst fängt das Haus in die Luft. Wenn man die Leitung repariert hat, haben die Videospieler in der Spielhalle wieder Strom und man kann loslegen. D.h. Enemy, die

NEW ZEALAND STORY

AMIGA • ATARI ST • C 64

AMIGA
Sascha Strokar aus Dortmund hat den Trick für alle vertriebenen Kiwis, die einen Amiga besitzen. Er hat den Cheat entdeckt, mit dem man unendlich viele Leben erhält. Ihr müßt einfach in "The Bird" (Wenn "Press fire to start" am Bildschirm steht) das schöne Wort

motherfucker wiederholen. Wenn das geschahen ist und ihr Euch nicht vertippt habt, erhaltet eine kleine Melodie, die die Aktivierung des Cheat-Modus bestätigt. Von jetzt an könnt ihr so viele Kiwis verbrauchen, wie ihr wollt. Andreas Würde hat bei der letzten Spielautomatenursetzung

zung "New Zealand Story" einen weiteren Kniff entdeckt. Wenn ihr Euch im Cheat-Mode betriegt (siehe POWER PLAY 1/90) und dann die Help-Taste drückt, kommt ihr eine Runde weiter.

C 64
Nachdem die Amiga-Besitzer mit unendlich vielen Kiwis ausgestattet wurden, sind jetzt die C 64-Fans dran. Wenn man im Spiel die Tasten gleichzeitig drückt (viel Spaß und gut geübte Finger), das Leerzeichen nicht vergessen), hat man unendlich viele Leben. Mit der "Play nach links"-Taste kommt man außerdem einen Level weiter. Steht lange

aus. Bleibfeld zeichnet sich für diesen Tip verantwortlich. Es gibt noch zwei weitere Tipps, mit denen ihr Euch das Bildschirmleben wesentlich vergrößern kann. Man kommt

togendern an sie an:
Am Ende des Levels 1 befinden sich, gleich neben dem Kiwi, drei Plattformen. Ihr müßt auf die oberste, springt auf der Stelle und ruht wenn ihr den höchsten Punkt erreicht habt. Es erscheint ein Warp-Feld, der Euch in Level 1_4 transportiert.
In Level 1_4 stößt ihr auf eine Plattform, auf der die Buchstaben "N" und "E" liegen. Wenn ihr dort steht, kommt ihr in Level 2_2. *al*

MANIAC MANSION, TEIL I

AMIGA • ATARI ST • C 64 • MS-DOS

findet man entweder einen Schneck (mit dem man das große Tentakel besetzt) oder einen Plattenwurm (den man dem violetten Tentakel gibt). Wie kann man die Messer aus der Küche nehmen? De Messer kann man nicht nehmen, es werden zur Lösung des Spiels nicht benötigt, was die unentwickelten Fotos?

Wenn der Briefträger da war, die Fotos rechts von Klegen als gelbes Viereck an der Veranda. Die Entwickler fügsen, die man dann braucht, bekommt man, indem man das Glas in der Speise-

kammer runterwirft und dann die Plutze im Kanal mit dem Schwamm aus dem Bad absaugt.
Wie kann man die "Cement Stab" öffnen?
Vor oben geht das nicht. Man muß im Meteorraum hinter dem Labor einfach durch die Türe rechts gehen, dann geht die Stab vor alleine auf. Was nutzt das Radio, das man im Pool findet?

Aus dem Radio kann man die Batterien holen und sie in die Taschenlampe einsetzen. Ansonsten keine Funktion. Wozu ist der "Card Key" da? Mit ihm öffnet man die Türe im Labor zum Meteorraum, in-

dem man ihn einfach in den Schlitz steckt.

Wie öffnet man den Medizin-schrank?
Ein hartnäckiges Geruch besagt: Diesen Schrank öffnet man wahrscheinlich mit dem "hot key". Steht letzte Frage! Was hat es mit der Holzkiste im Zeichenum? Die Kiste hat keine besondere Funktion.
Was bedeutet die Zeichnung im Zeichenum?
Das "Kunstwerk" ist nur zur Verzierung gedacht und hat keine Bedeutung im Spiel.
Auch der nächsten Karte geht's dann weiter.

Auch folgenden Code könnt ihr ausprobieren. Wenn ihr ihn eingibt, erscheint anstelle des Roboters eine Frau, mit der ihr das Spiel durchziehen müßt. Viel Spaß beim Ausprobieren.

JUSTIN BALEY

Punch Out

Das Nintendo-Boxen ist für so manche Überraschung gut. So kann man mit dem wackelren Kämpfer eine völlig neue Boxerausstellung durchspielen. Geht dazu den folgenden Code ein:
135 792 4660

Bei der letzten Zahl drückt zusammen Taste <A>, Taste

NINTENDO-SYSTEM

 und <SELECT>. Die Boxer sind die gleichen wie im normalen Spiel. Nur die Reihenfolge hat sich geändert. Wenn ihr ausbreiten der nachsendenden Code eingibt, könnt ihr Euch anschauen, wer alles an diesem Super-Spiel mitgekauft hat.
106 113 0120

Auch hier drückt ihr bei der letzten Zahl zusammen Tasten <A>, und <SELECT>.
Ice Hockey

Schon mal das ganze ohne Torwart gespielt? Auf jeden Fall dürft ihr dann beim Spielern ein gehöriges Stück aufmerksamkeit sein. Der Trick funktioniert

so. Nach der Auswahl ob ein oder zwei Spieler miteinspielen sollen ("Player" oder "2 Players") drückt man auf beiden Joy pads Tasten <A> und , sowie auf Joy pad < die <START>-Taste. Jetzt haben beide Mannschaften keinen Torwart.

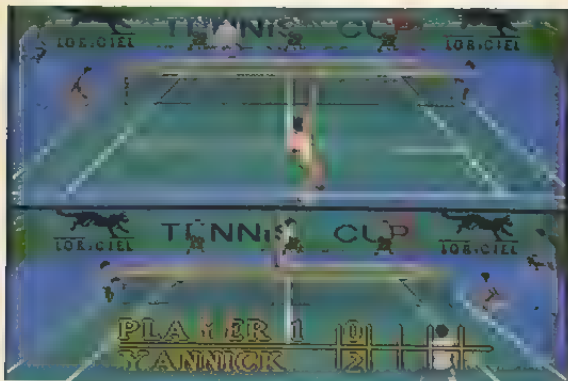
Nachdem ihr die Geschwindigkeit und die Spielzeit eingestellt habt, drückt ihr wieder auf beiden Joy pads Taste <A> und sowie auf Joy pad eins <START>. Der Puck wird jetzt nicht langsamer und flitzt endlos über das Spielfeld, wenn er nicht von einer eigenen oder gegnerischen Figur gebremst wird. *fr*

AMIGA • ATARI ST • C 64

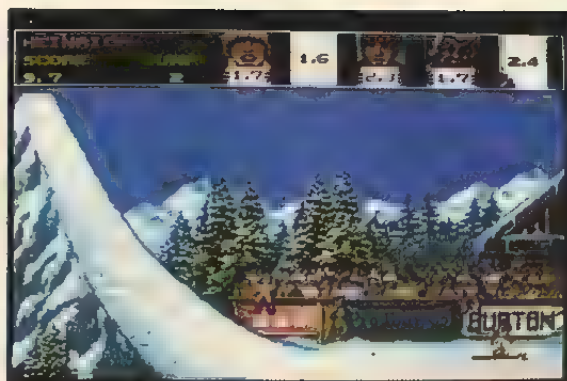
ist für ein anderes Spiel. — Ehen für Menne Marion. Ein Geruch hält sich allerdings hartnäckig: Im Reaktorraum oder im Kanal soll es ein Raus mit einem Loch geben. Dieses Loch öffnet man (es ist allerdings schlechter, wie man es nichts öffnen kann, ...) und findet dahinter den "hot key". Es ist möglich, daß man vom Programm als "Zusatzgeschick" etwas Wasser bekommt, die Spielfigur erschrickt, wenn es nicht gerade leert ist, der vor dem Rohr steht. Mit dem Schlüssel spielt man den Medizinischrank auf und holt den Schrank heraus, verbindet man Schrank, Motorsäge und den Tank des

Fahrenautos, dann ist die Sage endlich Benzin. Mit ihr kann man die Breiter im Leutungsraum absagen und damit die Wendeltreppe in der Bibliothek reparieren.
Das ist allerdings ein Gefühl, wir glauben nicht daran. Wenn jemand allerdings einen "handsten Beweis" haben sollte, bitte an die POWER PLAY-Reaktion. Danke!
Falls noch weitere Fragen auftauchen, schreibt bitte an:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort Power-Tips
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Für jeden Spieler eine Bildschirmhälfte (Amiga)



Die Wertungen für die Trickski-Kür (MS-DOS/EGA)

IDEEN HUI, TECHNIK PFUI

Tennis Cup

Bei "Tennis Cup" von Loriciels ist der Bildschirm gesplittet, so daß jeder Spieler konstant im Vordergrund spielt. Ihr habt die Wahl zwischen einem Freundschafts-Match, Training mit einer Ballwurfmaschine, der Teilnahme an einem der vier Grand-slam-Turniere oder dem Davis-Cup. Bis zu zwei Spieler dürfen mitmachen und auf Wunsch auch im Doppel antreten. Bei den Turnieren ist man automatisch im Feld der 32 besten Tenniskünstler. Zum Trainingspiel sucht Ihr Euch einen von 32 unterschiedlich starken Gegnern aus oder

bastelt einen Tennispartner selbst zusammen. Zuvor könnt Ihr 30 Leistungspunkte auf verschiedene Eigenschaften Eures Spielers verteilen. Im Laufe der Zeit bekommt man, je nach Erfolg, weitere Punkte. Falls gewünscht, könnt Ihr ihn auf Diskette speichern. Je mehr Punkte er hat, desto platzierter kommen im Spiel die verschiedenen Schläge. Je nach Joystickstellung während des Schlagens (geschieht per Feuerknopfdruck) kann man alle bekannten Schlagvarianten ausführen und die Flugrichtung des Balles bestimmen. mg

Keine Frage, "Tennis Cup" ist mit guten Ideen sowie vielen Spiel-Modi gespickt und sieht auf den ersten Blick edel aus. Leider hapert's am wichtigsten, dem Tennisspiel an sich. Ball und Spieler ruckeln so schlimm über

den Bildschirm, daß man manchmal nur auf Verdacht schlagen und steuern kann.

Gehst so



Ich hatte öfters das Gefühl, meinen Gegner nicht nur mit eigenem Können zu besiegen. Entweder war er total unfähig oder ich platzierte zufällig einen unerreichbaren Ball. Schade, daß die tollen Ideen wegen der

blamablen Programmierung manchmal nur auf Verdacht kommen.

KEIN SCHNEE VON GESTERN

Ski or Die

Mit müden Alpin-Sporenchen Marke Riesenslalom möge man uns verschonen: "Ski or Die" heißt das treffende Motto für Alternativ-Winterspiele. Bis zu sechs Spieler können sich in die Teilnehmerliste eintragen. Auf dem Programm stehen folgende Winterfreuden:

"Snowball Blast": Die gnadenlose Schneeballschlacht — böse Buben greifen Euch aus allen vier Himmelsrichtungen an. Ihr steuert ein Fadenkreuz, mit dem die Angreifer ins Visier genommen werden. Erwischt man ein Sternchen, hat man einige

Sekunden lang Schneeball-Dauerfeuer. "Snowboard Half-Pipe": In 3D-Perspektive rauscht Ihr mit Eurem Snowboard durch eine Eisbahn. Ihr habt zwei Minuten, um durch spektakuläre Tricks viele Punkte zu sammeln. "Aero-Aerials": Trickski total vor einer strengen Jury: Sammelt zuerst Kraft für den Absprung, um dann in der Luft Salti, Schrauben und andere Sensationsverrenkungen zu schaffen. "Downhill Blitz": Die Tiefschnee-Abfahrt für Unterschrockene. "Innertube Trash": Zwei Jungs schlittern in Gummireifen talwärts. hi

Der Nachfolger zum Skateboard-Mix "Skate or Die" macht einen Riesenspaß. In jede Disziplin wurde spürbar viel Spielwitz und drollige Grafik gequetscht (zumindest unter EGA — mit CGA sieht's weniger be-

rühmt aus). Schön, daß die PC-Version auch auf XT's tadellos schnell ist. Ski or Die ist eine

Gut!



erfrischende Mischung aus Geschicklichkeits- und Sportspiel. Spielt man alleine, kann man versuchen, die High Scores zu schlagen; im Wettkampf mit Freunden ist die Stimmung natürlich am besten. Ich kann nur hoffen,

daß Electronic Arts Versionen dieses flotten Programms für andere Computer nachschleibt.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 59%

Grafik: 66% Sound: 66%

POWER-WERTUNG: 59%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

in Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

MS-DOS 77%

Grafik: 77% Sound: 53%

POWER-WERTUNG: 77%



GESUCHT

DER BESTE SPIELEKENNER

Disneyworld ist eine Reise wert. Es liegt nahe der Stadt Tampa im Bundesstaat Florida, ist etwas größer als Disneyland im kalifornischen Anaheim und ein unvergeßliches Erlebnis für den, der es besucht hat. Ihr habt die Chance, zusammen mit einer Begleitperson in ein Flugzeug zu springen, und vier Tage in den USA zu verbringen. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts.

Wie man dahin kommt? Ganz einfach: Wenn Ihr diese Seite umblättert, findet Ihr 30 Fragen.

Sie stellen den dritten Teil unseres "Super-Quiz" dar. Trennt die Mitmach-Karte aus dem Heft (Ihr findet sie bei den Power-Tips-Karten). Alles, was ihr jetzt noch braucht, ist ein Stift und, wenn möglich, ein paar alte Ausgaben der *POWER PLAY* zum Spicken. Laßt Euch ruhig Zeit, manche Fragen sind recht gepfeffert. Nur

echte Kenner der Spielszene werden alle Fragen richtig beantworten können. Wenn Ihr Eure Karte einschickt, könnt Ihr ein Nintendo Entertainment System mit zwei zusätzlichen Modulen (gestiftet von Nintendo/Bienengraeber) gewinnen — es müssen dazu mindestens 25 richtige Antworten auf Eurer Karte stehen.



"Mario+Co." winken Euch, wenn Ihr mehr als 25 Fragen richtig beantwortet und das Glück Euch bei der Ziehung hold ist



Wer sich in der Computer- und Videospiel-Szene auskennt, kann gewaltig abstauben. Es lockt der Superpreis: ein Besuch in Disneyworld in Florida, gestiftet von Rainbow Arts.



PRASENTIERT



GANZ ANDERE PERSPEKTIVEN

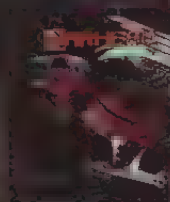
Erhältlich für Atari ST, Commodore Amiga, Commodore64 und
Pc Kompatible.



WARHEAD

Als Sie ein nagelneues Raumschiff von der FOE zur Verfügung gestellt bekommen, schwant Ihnen schon, daß die Syriener jetzt ihren letzten Angriff auf die Erde starten. Es wundern Sie auch gar nicht mehr, daß man Ihnen 40 verschiedene Missionen aufbrummt! Wirklich gute Raumschiffpiloten sind eben selten.

AMIGA, ATARI ST



MPH

Activision Deutschland
Bonn

TOM
STAR
PLAYER

STAY
ALIVE



Ultima VI

The False Prophet

10 Jahre Ultima!

Achten Sie auf die limitierte Ultima VI-Sonderausgabe.
Erhältlich für alle 16-Bit-Rechner (Ami, ST, PC).



Vertrieb: Rushware,
Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst
Österreich:
Karsoft, Darius
Schweiz: Thali AG

ORIGIN
We create worlds.



So macht Lernen Spaß!



Erdkunde I
Bundesrepublik und DDR
Bestell-Nr. 38774

Erdkunde II – Vereinigte
Staaten von Amerika
Bestell-Nr. 38776



Mathematik I – Geometrie
Bestell-Nr. 38777

Mathematik II – Algebra
Bestell-Nr. 38778

Mathematik III
(Bruchrechnen)
Bestell-Nr. 38786

Physik I – Mechanik,
Wärmelehre, Optik
Bestell-Nr. 38779

Englisch I
Bestell-Nr. 38775

Deutsch I (Grammatik)
Bestell-Nr. 38787

Markt & Technik Bücher und Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

Jedes Programm nur
DM 49,-*

(sFr 45,-*/öS 490,-*)

*Unverbindliche Preisempfehlung


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

ACTION, STRATEGY, ADVENTURE.....

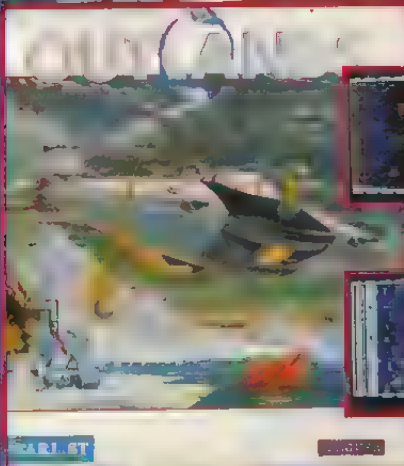
XENOMORPH



XENOMORPH

Erhältlich für:

PC, Atari ST,
Amiga und
C64-Diskette



PANDORA

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Karsau
Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

OUT NOW



